

2 CD

CLICK!

NR 6/2004



8.90 zł
(w tym 7% VAT)

PEŁNA WERSJA:

THIEF 2: THE METAL AGE

Jak przeżyć w trudnych czasach?
To łatwe: musisz tylko zakraść się
i zabrać kilka drobiazgów. A po
drodze kogoś zlikwidować...

UT 2004

Kolejny nierealny
pojedynek sprawiający
wyjątkowo realną frajdę...
Odgrzewane i dobre!

Race Driver 2

TOCA toczy się znowu! A jej
fani mogą nareszcie cieszyć się
naprawdę realistyczną jazdą

Syberia 2

Lato coraz bliżej, robi się
gorąco. Chłodna przygoda na
Syberii przyda się każdemu

Co jest grane?

Na ból głowy — Pain Killer
Nocą — Starmageddon 2
Dla grzecznych — Bad Boys 2
Dla kobiatek — No Man's Land
Dla Starsky'ego — Hutch i...
Dla kasiastych — Vegas Tycoon



z życia mordercy

HITMAN

CONTRACTS

CS: Condition Zero

Jerzy W. Krzak wysłał za Osamą kilku
sprytnych chłopaków. Ty jednak możesz
zapolować na terrorystów osobiście. Na ekranie PC!

W sprzedaży
od maja 2004!

Beyond Divinity™

DWÓCH ŚMIERTELNYCH WROGÓW.
JEDEN WSPÓLNY CEL.

POZNAJ NAJBARDZIEJ PIĘKNOŚĆ PARĘ ŚWIATA FANTASY!



Předstawiamy Beyond Divinity - grę cRPG będącą kontynuacją słynnego Divine Divinity. Jako członek świętego zakonu bezwzględnie walczącego ze złem zostajesz magicznie związany z przeklętym Rycerzem Śmierci. Mimo, że jest to twój wróg, tym razem musicie współdziałać by zdjąć ciężącą na was klątwę. Zapraszamy do świata Beyond Divinity - miejsca gdzie walka o przetrwanie jest codziennością, a demony chcą przypieczętować twą zgubę!



- Fascynująca fabuła, pełna nieoczekiwanych zwrotów akcji
- 4 rozbudowane akty i ponad 300 ciekawych zadań do wykonania
- Losowe generowanie lokacji - gra za każdym razem jest inna
- Prosta, intuicyjna obsługa i wygodny system walki
- Profesjonalna polska kinowa wersja językowa przygotowana przez CD Projekt



Dodatkowo w prezencie opowiadanie
„Dziecie Chaosu” autorstwa
Rhianny Pratchett z fabułą osadzoną
w świecie Divinity!



DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99⁹⁰
ZŁOTYCH

LARIAN studios
www.larian.com

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

© 2004 Larian Studios. Wszelkie prawa zastrzeżone. Larian Studios, logo Larian Studios i logo Beyond Divinity są zarejestrowanymi znakami handlowymi Larian Studios w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Divine Divinity jest zarejestrowanym znakiem handlowym Larian Studios w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszelkie pozostałe znaki należą do ich prawnych właścicieli.

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU
Z POLSKIMI PODPISAMI

TOCA

RACE DRIVER 2™

ULTIMATE RACING SIMULATOR



- › 35 znanych licencjonowanych samochodów do wyboru, m.in. Aston Martin, Jaguar XJ220, Ford Mustang GT, Mitsubishi 3000 GT, Mitsubishi EVO 7, Subaru Impreza WRX, ABT-Audi TT-R, Opel Astra V8 Coupe, AMG-Mercedes CLK
- › Nowy świetny engine gry zapewniający realistyczne efekty wizualne, bardzo płynną animację i niesamowicie spektakularne krasky

- › Bardzo szczegółowy i realistyczny system zniszczeń
- › Fizyka jazdy świetnie oddająca konsekwencje podejmowanych przez kierowcę manewrów
- › 31 mistrzostw wraz z 15 różnymi rodzajami zawodów
- › Możliwość uczestniczenia w wyścigach z innymi graczami poprzez Internet
- › Stojąca na wysokim poziomie sztuczna inteligencja sterowanych przez komputer kierowców

Premiera II kwartał 2004

Wersja językowa polska

Cena 99,90 PLN

Info <http://samochody.cdprorojekt.info>

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™



Zapowiedzi

Stalin Subway	10
Stalingrad	12
The Movies	14
Exarch Online	16
Juiced	18
Shadow Ops: Red Mercury	20
Men of Valor: Vietnam	22
Besieger / Bard's Tale	24



Temat numeru

- **Hitman 3** 32
Bycie szpiegiem i skrytobójcą to naprawdę fascynujące zajęcie. Dowodem trzecia odsłona Codename 47

Recenzje

- **TOCA 2 2004** 36
Wyścigi dla znawców tematu
- Painkiller** 38
- American Conquest: Odwet** 39
- **Starmageddon 2** 40
- Unreal Tournament 2004** 42
Nierealny turniej cieszy się zadziwiająco wielką popularnością w świecie realnym. I dobrze!
- **Syberia 2** 44
- Tym razem Kate wyrusza na poszukiwania mamuta
- Beyond Divinity** 46
- Zostań mrocznym rycerzem i zawładnij światem
- Counter Strike: Condition Zero** 48
Jak zawsze, świetna rozrywka
- Bad Boys 2** 50
- Starsky & Hutch** 51
- No Man's Land** 52
- Massive Assault** 54
- Sonic Adventure DX** 55
- Vegas: Make It Big!** 56
- Mini testy 58



Poradniki

Kody	60
Poradnik: Fary Cry	62
Poradnik: Disciples II: Rise of the Elves	70

Nie tylko gry

Płaska wojna – test monitorów LCD	72
Nadciąga rewolucja? Nowy GeForce 6800!	74
Wirtualne napędy CD	
Zdalna praca w Windows XP	76
Nowości sprzętowe	78
Premiery kinowe	82
Listy do redakcji	84

Cool...turalnie?

Młodzież w dzisiejszych czasach jest okropna, niewychowana, leniwa i do tego głupia – oto teksty, jakie zapewne wielu z was słyszało w różnych sytuacjach. W tym przykrym stwierdzeniu niestety jest wiele prawdy (spokojnie, nie obrażajcie się i nie rzucajcie w nas puszkami po coli). Z drugiej strony patrząc, skąd młodzi ludzie mają brać dobre przykłady? Z ekranów TV, gdzie politycy prezentują kolejne stadia absurdu i obłudy oraz chamstwa? Ze szkół, które nie mogą się same odnaleźć w nowej rzeczywistości? Czy może z gier komputerowych?

Niedawno miała miejsce impreza, na której wręczano nagrody tzw. młodym, zdolnym i obiecującym. Wyróżnienia za lokalny przebieg roku i zespół roku zdobyła grupa Jeden Ośiem L, mimo iż... jej największy hit „Jak zapomnieć” jest dziwnie podobny do utworu „Overcome” grupy „Live”. Inny ich kawałek brzmi jak „Requiem for a Dream”, zaś w „Co by nie było” słyszymy... Barbarę Streisand i Bryana Adamsa, śpiewających... chórki

identyczne jak w „Mezo”. Czyżby „branża” chciała nagrodzić zdolnych do obsługi miksera?

Dziennikarz „Przekroju”, który o tym (i nie tylko) pisał, w trakcie imprezy został pobity przez nagrodzonego wykonawcę. Bo „obraził” tegoż wielkiego artystę. I pomyśleć, że nie tak dawno wybrykiem było... pokazanie widowni gołej pupy na koncercie. W ten sposób dla wielu młodych ludzi łysy kark w ortalionowym wdzianku stał się bohaterem! Po co czekać na sąd? Lepiej samemu wymierzyć sprawiedliwość. Teraz „cool” jest skopować coś i sprzedać jako własne, zgarnąć nagrodę, a potem trzasnąć „z dyłki”...

W tym numerze CLICK! prezentujemy gry, w których możecie eksterminować przeciwników na setki sposobów. Niestety, wbrew modzie gierki nie pochodzą od piratów. Na naszym CD znalazła się pełna (nie ściągnięta eMule'm) wersja THIEF 2 – tu możecie skradać się, kraść i mordować. Oto numer, który jest na czasie...

redakcja





StartPOP
Na Okrągło

tu chodzi
o wielką
nieograniczoną
kasę!



Nowy starter
w POPie



5 zł na okrągło!

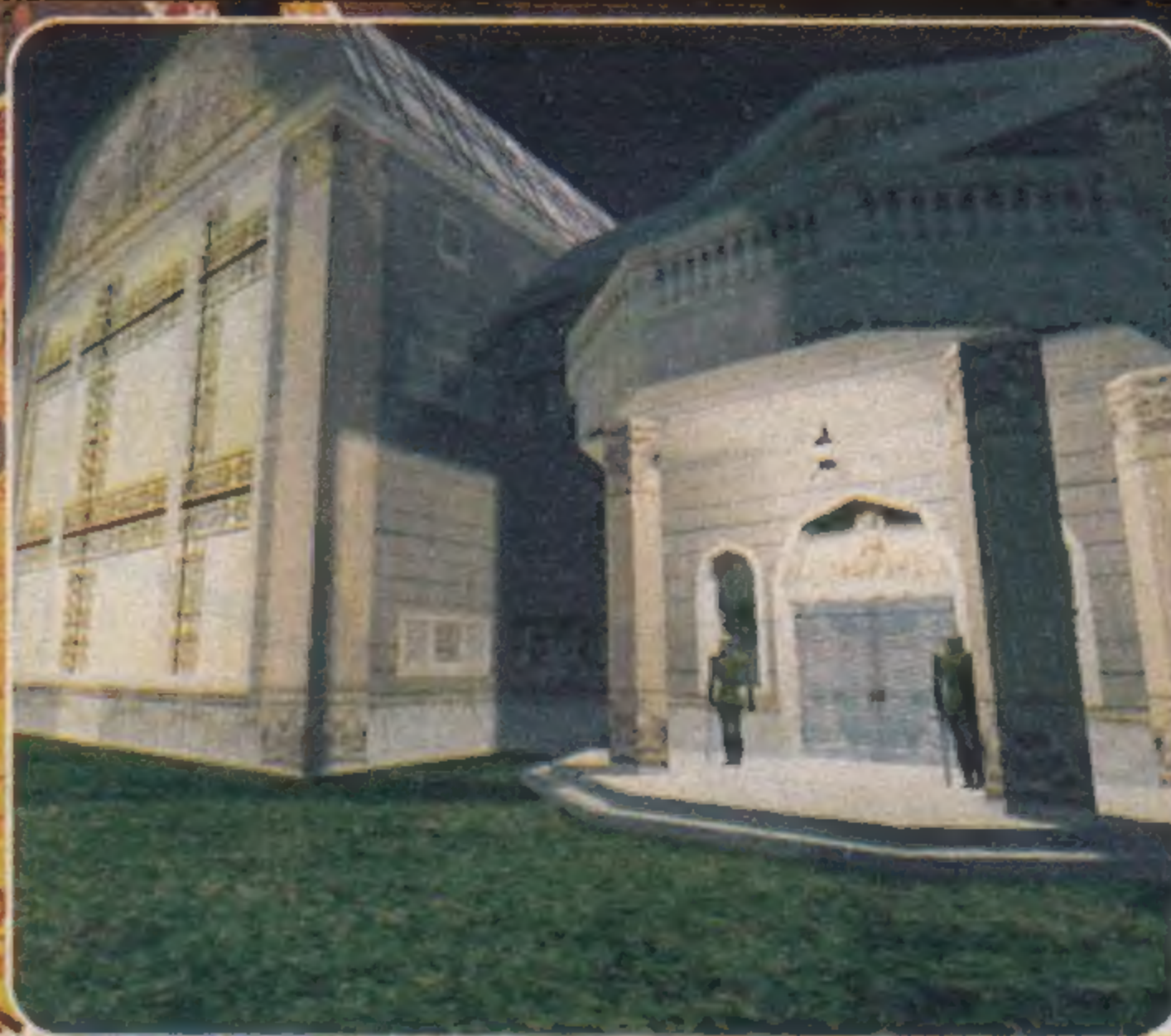
W nowym StartPOPie Na Okrągło dostajesz 5 zł gratis na rozmowy i SMS-y przy każdym doładowaniu, tak długo jak jesteś w POPie. To pierwszy starter, w którym kasa z gratisowych doładowań jest nieograniczona.

Informacja Handlowa: 0 801 234 567; Koszt połączenia: 1 jednostka taryfikacyjna wg cennika TP SA; www.idea.pl



Łączy Cię z ludźmi

pełna wersja



Co na CD?

● CD-1, CD-2: pełna wersja gry
THIEF 2: THE METAL AGE

Nie działa?

- Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem płyt do tłocznii. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerów naszych czytelników.
- Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj wynikiem nieprawidłowej konfiguracji PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.
- Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Konieczna jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej!
- Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników, jednak w wypadku starszych kart graficznych jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!



W Polsce za kradzież grozi kara pozbawienia wolności od 3 miesięcy do 5 lat. Nic dziwnego, że kradną tylko głupcy bądź profesjonaliści. Tacy jak Garrett, bohater kultowej gry **THIEF 2: THE METAL AGE**.

Program łączy w sobie elementy zręcznościówki FPP z klasyczną skradanką. Gracz przenosi się w czasy steampunkowego średniowiecza (pełnego kamer i robotów), gdzie dokonuje serii widowiskowych włamań. Skrada się po cichu, chowa w cieniu, gasi płonące pochodnie specjalnie przygotowanymi strzałami. Stara się nie wpaść w sidła wszędobylskich strażników. Ci są zaś naprawdę inteligentni. Mają dobry wzrok i doskonały słuch. Starają się zbadać każdy podejrzany szmer czy cień, a łatwo nie rezygnują. Gracz ma naprawdę przechłapanie...

W tym roku do sklepów trafi trzecia część gry **THIEF**, zatytułowana **DEADLY SHADOWS**.

Karty graficzne
nVidia

U uruchomienie gry **THIEF 2: THE METAL AGE** na komputerze wyposażonym w kartę z chipsetem nVidia może wymagać zmian w pliku konfiguracyjnym **USER.CFG**, który znajduje się w głównym katalogu gry – domyślnie **C:\Program Files\Thief2**. Jeżeli po uruchomieniu gry słychać muzykę, lecz ekran pozostaje czarny, należy otworzyć plik **USER.CFG** za pomocą programu **Notatnik** i odszukać linię:

;safe_texture_manager

Teraz należy skasować średnik znajdujący się na początku linii, a następnie zapisać zmiany i zamknąć **Notatnik**.

Scouting Orb

W razie kłopotów z używaniem w czasie gry **Scouting Orb** należy otworzyć plik **USER.CFG** za pomocą programu **Notatnik** i odszukać linię:

;ForceCameraOverlaySimple

Teraz należy skasować średnik znajdujący się na początku linii, a następnie zapisać zmiany i zamknąć **Notatnik**.

Filmiki w grze

Nieprawidłowe wyświetlanie filmów podczas gry jest spowodowane niekompletną instalacją programu Intel Indeo. Jeśli taka sytuacja ma miejsce należy ponownie zainstalować ten program. Plik instalacyjny – **iv5play.exe** – znajduje się na CD2.

TIPS&TRICKS • TIPS&TRICKS • TIPS&TRICKS • TIPS&TRICKS • TIPS&TRICKS • TIPS&TRICKS

Następny poziom

- podczas gry wciśnij [Ctrl] + [Alt] + [Shift] + [End]

Więcej pieniędzy

- otwórz plik **USER.CFG** za pomocą **Notatnika** i odszukaj linię:
;cash_bonus 1000
Skasuj średnik znajdujący się na początku linii i zamiast 1000 wpisz sumę, jaką chciałbyś otrzymać na początku każdego poziomu.

Miękkie lądowanie

- jeśli tuż przed końcem zeskoku wciśniesz klawisz [Crouch], to twoje lądowanie będzie znacznie cichsze.

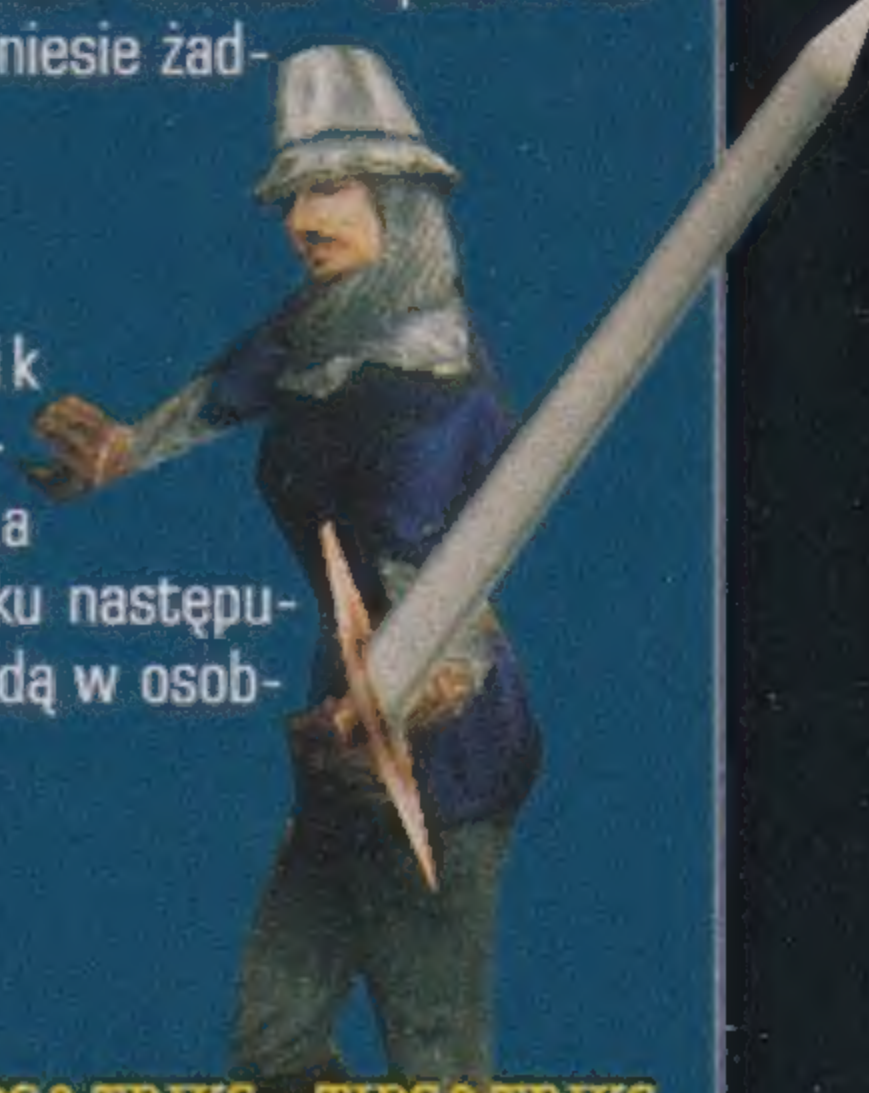
Bezpieczny upadek

- jeśli spadniesz, to tuż przed uderzeniem w ziemię wciśnij [Esc]. Bohater lupnie w ziemię, jednak nie odniesie żadnych obrażeń.

Otwarte zamki

- otwórz plik **USER.CFG** za pomocą **Notatnika** i wpisz na początku następujące komendy (każdą w osobnej linii):

cheats_active
lockcheat



TIPS&TRICKS • TIPS&TRICKS • TIPS&TRICKS • TIPS&TRICKS • TIPS&TRICKS • TIPS&TRICKS

Magazyn dla prawdziwych smakoszy czytania...



w kioskach od 27 kwietnia



NOWY KONKURS

„Mistrzowie eXtra Klasyki”!!!

WYGRAJ REWELACYJNE NAGRODY!!!



To są nagrody gwarantowane dla każdego!
Nieograniczona ilość nagród!
Bez dodatkowych pytań! Bez losowania!

Szczegółów konkursu szukaj w opakowaniach z grami z serii Nowa eXtra Klasyka
oraz na stronie www.cdprojekt.info/konkursnxxk

Konkurs trwa od 8 kwietnia do 30 czerwca 2004 roku!

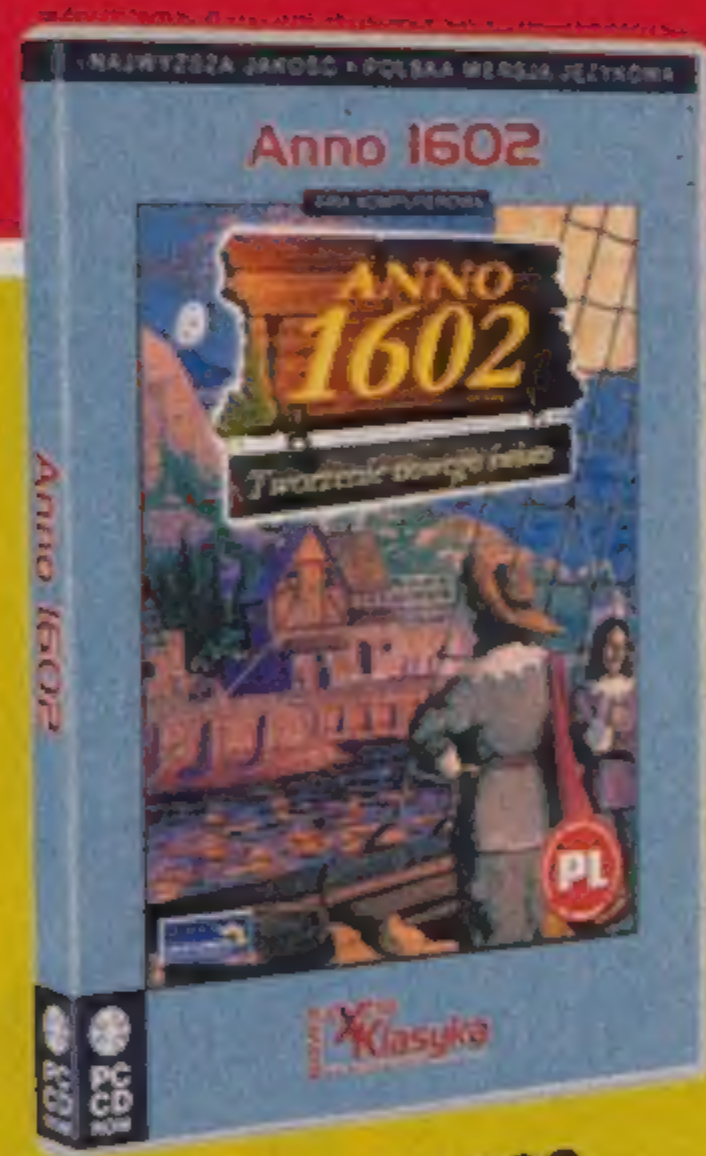
Każda gra
kosztuje tylko
19.99 zł



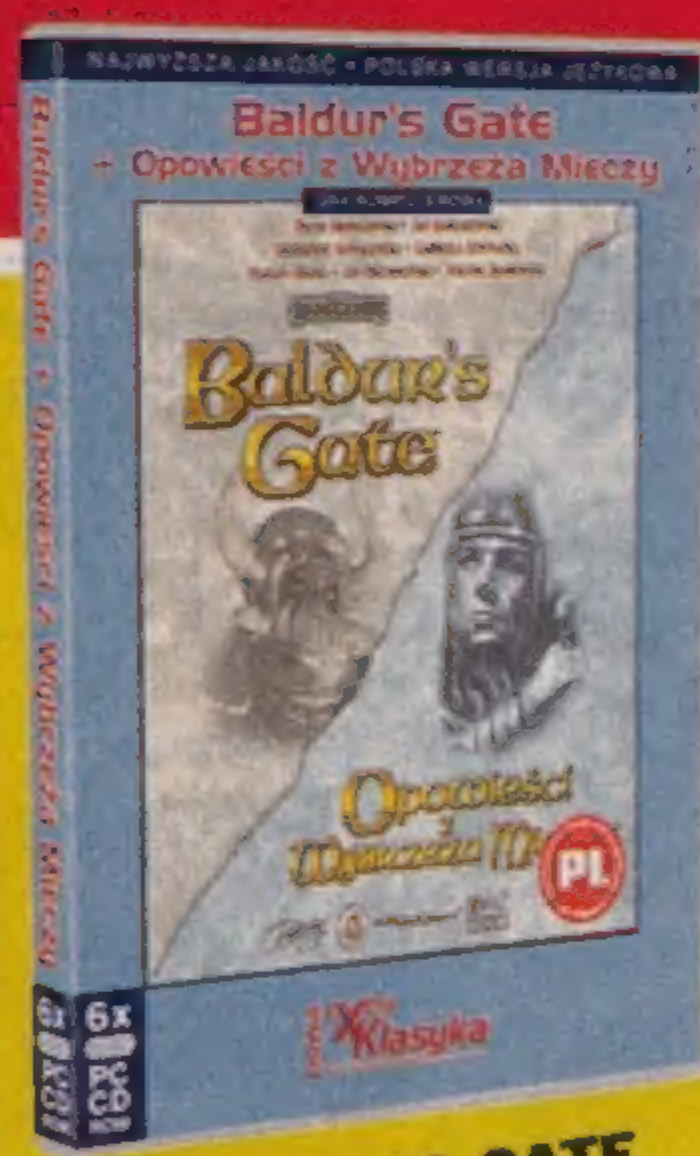
NOWE GRY W SERII

Nowa eXtra Klasyka!!!

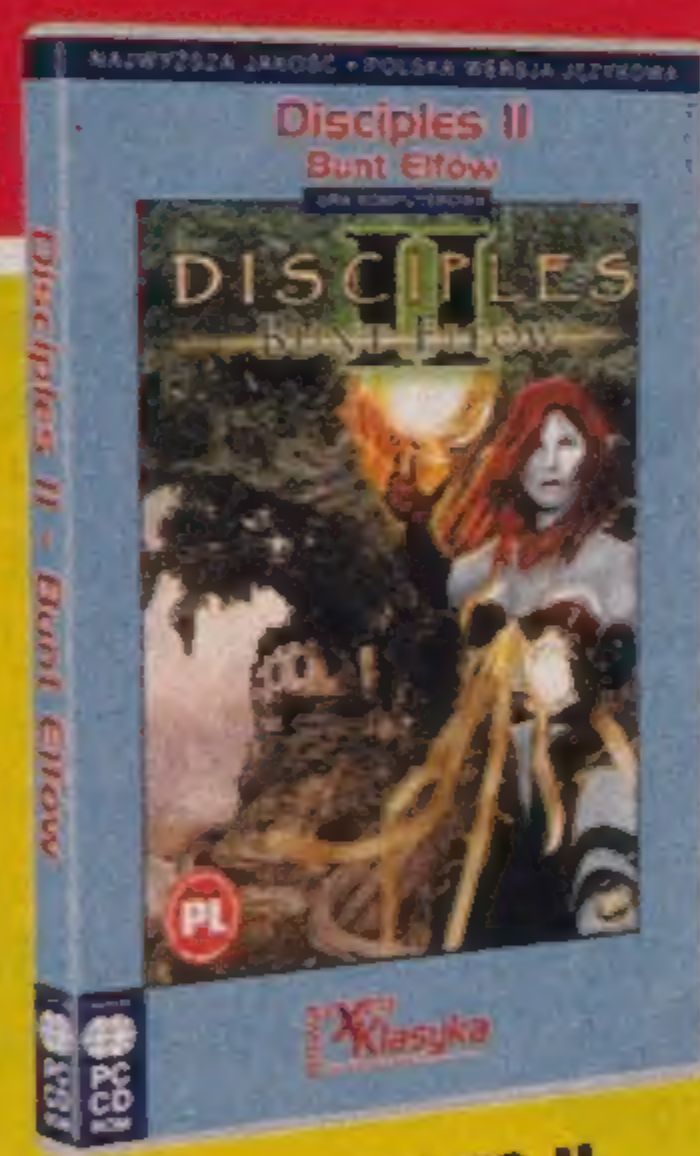
NAJLEPSZE, STARANNIE WYBRANE TYTUŁY!



ANNO 1602



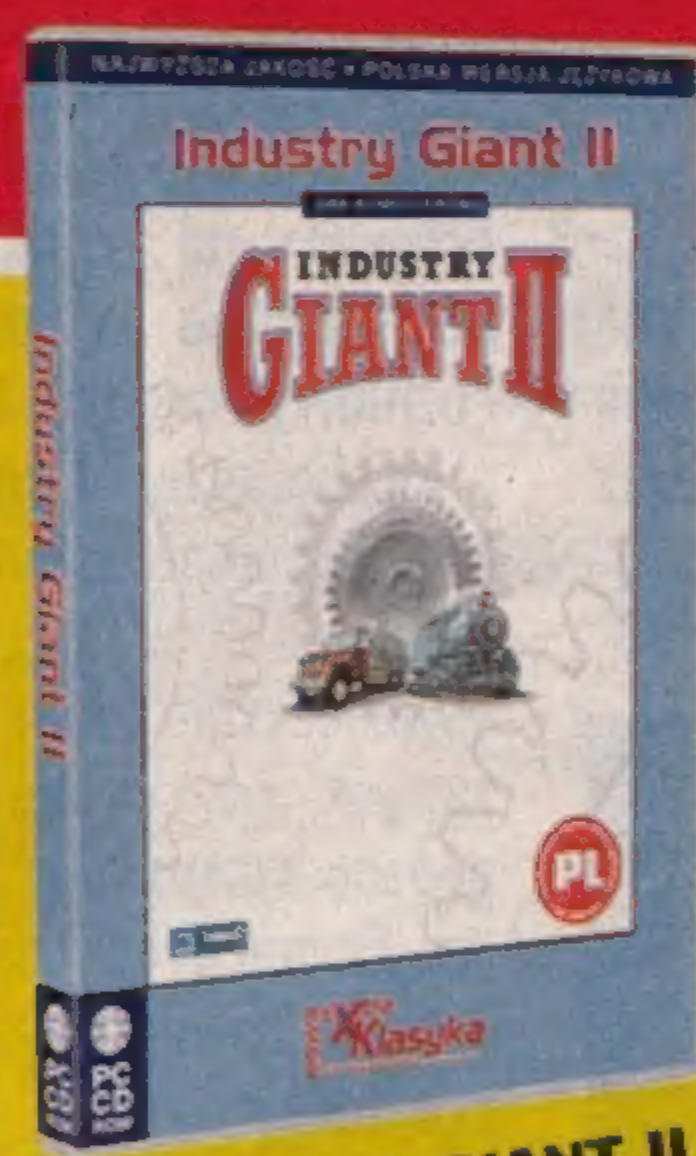
BALDUR'S GATE



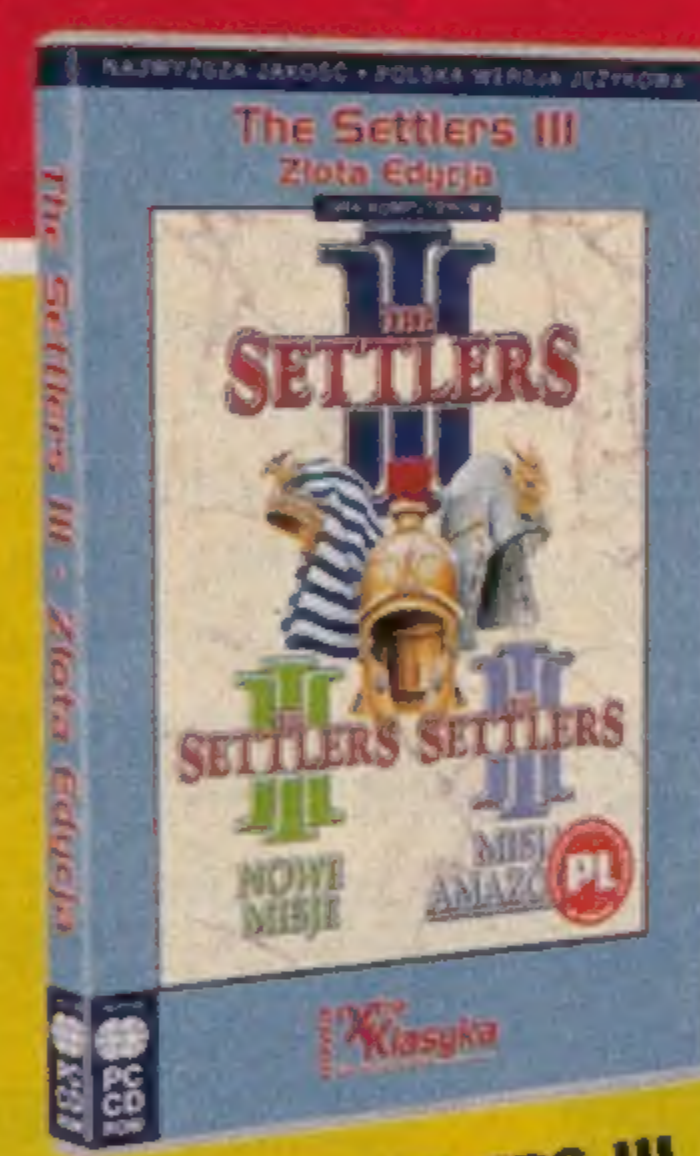
DISCIPLES II
BUNT ELFÓW



IGI 2
COVERT STRIKE



INDUSTRY GIANT II



THE SETTLERS III
ZŁOTA EDYCJA

**Nowe gry w serii
już w sprzedaży!**

**eXtra
Klasyka**
GIER KOMPUTEROWYCH



Były czasy, gdy wszyscy wierzyli w Boga, a Kościół sprawował władzę. Te czasy nazywamy Ciemnymi Wiekami

THE STALIN SUBWAY



B yły też czasy, gdy ludzie nie wierzyli w Boga, a Stalin sprawował władzę. Te czasy nazywamy okresem stalinizmu, względnie socjalizmu hardcore'owego. Miłośnicy strzelanin FPS poznali je niezbyt dobrze. Programiści z reguły preferowali tak ograne i wyświechtane lokacje jak Bośnia i Hercegowina, Irak z Syrią łącznie, Stany Zjednoczone, pachnąca świeżą trawą Kolumbia czy oceaniczne tropiki. Nic dziwnego, że zaszerwowana w STALIN SUBWAY wyprawa do dziewiczej Moskwy wydaje się już z założenia mocno intrygująca.

Akcja gry rozpoczyna się jesienią 1952 roku. Stalin jest już staruszką, ma trudności z poruszaniem się i sprawuje władzę przez swych oddanych towarzyszy. Grupa wysoko postawionych generałów dochodzi do wniosku,

że ich wódz złagodniał na starość i tym samym stracił mandat do sprawowania władzy. Postanawiają go zgładzić. Przez szacunek, a być może ze strachu zakładają skorzystanie z eksperymentalnej broni masowej zagłady.

Gracz wciela się w agenta KGB Gleba Suworowa, który postanawia zapobiec spiskowi. Nie, nie dlatego, że milionom ludzi grozi zagłada. Żaden radziecki służbista nie kiwnąłby palcem w tej sprawie. Chodzi o ojca Suworowa, który został aresztowany i może teraz liczyć tylko na swojego syna. Ten zaś chwytając broń w łapę i rusza na miasto. Trafia na Plac Czerwony, zwiedza okolice moskiewskiego uniwersytetu oraz Kreml. Zapuszcza się też do tuneli metra, gdzie odkrywa tajny, podziemny węzeł kolejowy. Przeczesuje też nieskończoną liczbę biur, agentur i urzędów, niemalże wszędzie natrafiając na zbrojny opór.

Struktura misji w grze przypomina tę z pierwszego HALF-LIFE. Liniowy scenariusz prowadzi od jednego wydarzenia do drugiego, obfituje w zaskakujące zwroty akcji, rozmowy między bohaterami oraz starcia z inteligentnymi przeciwnikami (potrafią się kryć, wzywać pomoc, wywracać biurka i rzucać tym, co wpadnie im w łapę). Co ciekawe, strażnicy nie rzucają się na Suworowa od razu, jak ma to miejsce w innych grach. Po prostu rozpoznają w nim wzorowego oficera. Dopiero gdy swoim zachowaniem zasugeruje, że coś jest nie tak, wyciągną broń i otworzą ogień.

Autorzy gry twierdzą ponadto, że STALIN SUBWAY zachowa klimat charakterystyczny dla okresu schyłkowego

stalinizmu. Większość budynków, ulic i biur będzie wyglądać dokładnie tak samo jak w latach pięćdziesiątych, zaś na wyposażeniu znajdą się charakterystyczne dla tego okresu bronie – pistolety, rewolwery, snajperki, granaty, topory strażackie, a nawet pepesze. Główny bohater będzie też biegał z zapalniczką (za pomocą której podpali koktajle Molotowa), łupał siupał z przeciwczołowego PTRS-41 i korzystał z maski gazowej. Mało tego, założy hełm oraz specjalną kamizelkę kuloodporną. Nie zabraknie wreszcie popularnego kałasza. Co prawda, AK-47 wszedł do powszechnego użycia w 1956 roku, lecz jego pierwsze modele powstały dziewięć lat wcześniej.

Ukończenie gry zajmie około 20 godzin. Więcej czasu pochłonie rozbudowany tryb Multiplayer, w którym będzie można toczyć Deathmatche i boje o bomby (w stylu tych z COUNTER-STRIKE). Wykorzystany silnik obsługuje masę nowoczesnych efektów specjalnych, m.in. vertex shader oraz skin & animation blending. Wczesną wersję engine'u można dziś zobaczyć w samolotowej strzelaninie FAIR STRIKE.

Wedle starego przesądu gruzińskiego, chłopiec urodzony w najkrótszą noc roku powinien zostać od razu zabity, w przeciwnym razie ściągnie na świat wiele nieszczęść. Stalina nie zarżnięto w wieku niemowlęcym i zapewne przeżyje też spisek opisany w grze. Umrze pół roku później w niewyjaśnionych okolicznościach. Na wieść o jego zgonie

Józek, nie daruję ci...

Josif Wissarionowicz Dżugaszwili, Gruzin, syn szewca, urodził się w 1878 roku. W młodości wyrzucony z seminarium duchownego. Przejął władzę w Rosji po śmierci Lenina, rozbudował tajną policję, stworzył system obozów pracy zwanych łagrami, wymordował starą gwardię bolszewików, a chłopów zagnał do kolchozów. Kolektywizację połączył z eksterminacją najbogatszych mieszkańców wsi. Głosił nieśmiertelność swoją i Lenina, zwalczał religię i jazz. Zmarł w 1953 roku.



miasto Katowice zostanie przemianowane na Stalinogród, a w czasie pogrzebu rozpaczony tłum zadepcze kilkaset osób. Czy STALIN SUBWAY aby na pewno będzie mniej destrukcyjny?

Czy warszawski Pałac Kultury wie, że ma mniejszych braci?



Tak wygląda klasyczny Sasza w wersji „Wania ma kałasza”



Moskiewskie metro

Kiedy na początku lat 30. Józef Stalin rozkazał zbudować metro w Moskwie, stwierdził nad wyraz jasno: „Chcę mieć tam podziemne pałace”. Dostał to, co chciał. Pierwszą linię otworzono zaledwie kilka lat po rozpoczęciu budowy, w 1935 roku. Miała służyć jako środek transportu, ale i schron na wypadek wojny. Ściany stacji wyłożono marmurem, a na sufitach wisiały kryształowe żyrandole. Hale biletowe zwieńczono kopułami, zaś na długich jak stadion olimpijski peronach postawiono kolumny inkrustowane mozaikami, witrażami oraz sierpami i młotami. Obecnie moskiewskie metro liczy 162 stacje i 265 km szyn.



Stalin Subway

Gra akcji

* G5 Software
* www.g5software.com

☐ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

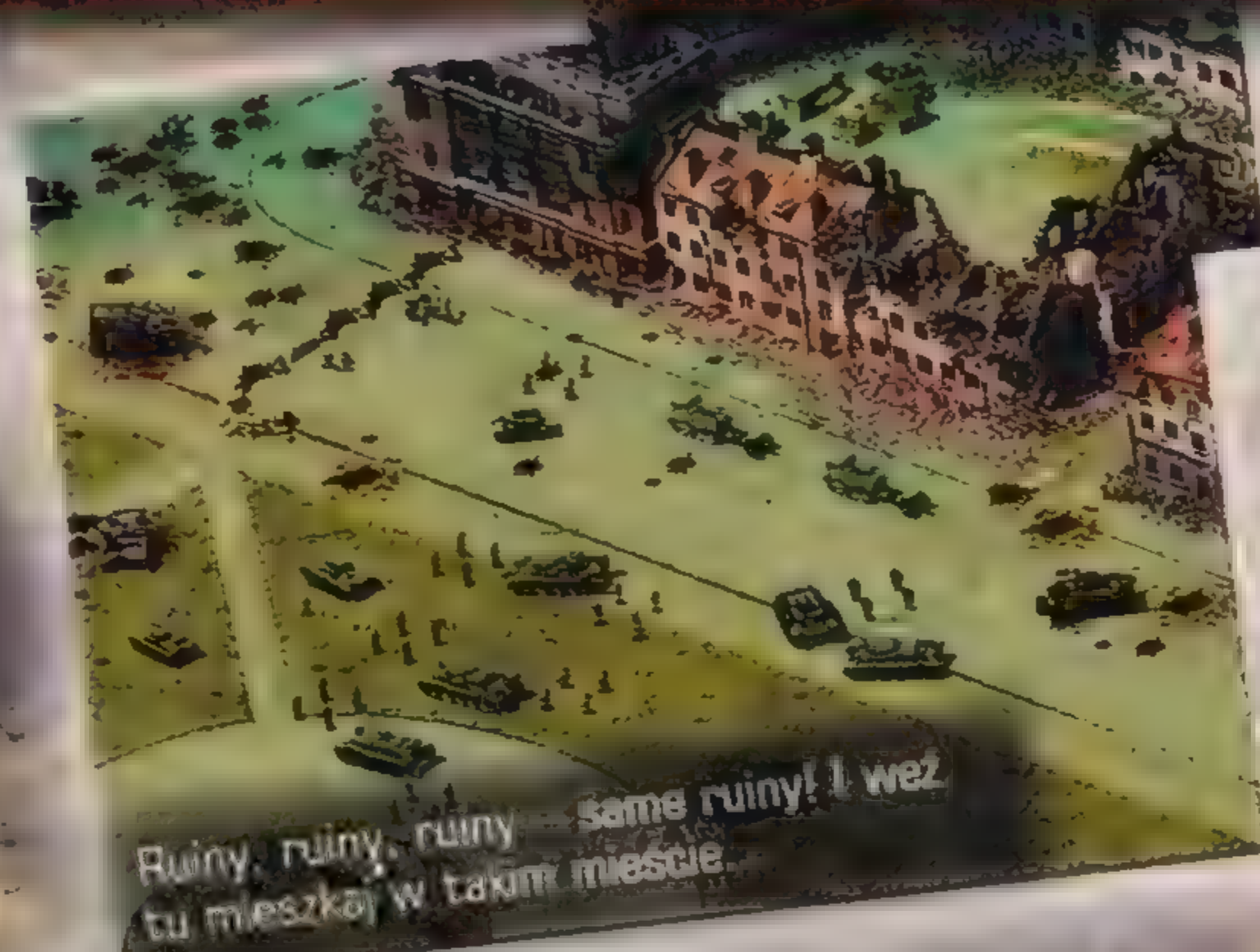
* Premiera: styczeń 2005
* Gra dla: PC

Oryginalna sceneria, ale czy oryginalna gra? Wydaje się, że STALIN SUBWAY przejdzie do historii głównie za sprawą ciekawego scenariusza...



Ta gra pozwoli wziąć udział w jednej z bitew, które zadecydowały o losach świata

STALINGRAD



Ruiny, ruiny, ruiny... same ruiny! I weź tu mieszkać w takim mieście.

W latach 1925-1961 miasto Czarystyn (obecnie Wołgograd) zwano Stalingradem. Mocno ufortyfikowana osada rozwijała się głównie dzięki żegludze handlowej oraz błyskawicznie rozbudowywanemu przemysłowi ciężkiemu. Od 1942 roku wojska niemieckie nieprzerwanie próbowały zdobyć to miasto. W działaniach wojennych po obu stronach wzięło udział łącznie 2 miliony ludzi. Bitwę uznano później za jeden z przełomowych momentów II wojny światowej. Stała się tematem tak widowiskowych filmów jak monumentalny, niemiecki „Stalingrad” z 1993 roku czy popularny „Wróg u bram” Jeana-Jacquesa Annauda.

Programiści rosyjskiego DTF Games postanowili raz jeszcze opowiedzieć o tym historycznym starciu. Dotychczasowe wojenne strategie czasu rzeczywistego (m.in. SUDDEN STRIKE, BLITZKRIEG, CLOSE COMBAT) poszczególnie bitwy ostatniej wojny prezentowały zdawkowo, koncentrując się na właściwym przedstawieniu całej kampanii. Pomi-

jały etap przygotowań, wiele istotnych aspektów strategicznych, dostawy sprzętu, głód i morale żołnierzy. Częstokroć podsuwały graczom sprzęt, którego na miejscu w rzeczywistości nie było. **STALINGRAD** uniknie tych błędów, a w dodatku zaprezentuje graczom śliczne widoczki, wykonane na poprawionym silniku cenionego BLITZKRIEGU.

Przygotowując się do pracy nad programem, jego autorzy przejrzyli ponad 100 książek historycz-

nych i dokumentów. Analizowali stare zdjęcia, robili wywiady z żołnierzami, studiowali podręczniki wojskowe z epoki oraz ganiłi po muzeach, by przyrzeć się zabytkowym strojom i gnatom. Przygotowali też kilkadziesiąt tysięcy kilometrów kwadratowych tekstur, bazując na starych mapach miasta i okolic oraz danych dostarczonych przez ówczesny wywiad. Niezwykle sumiennie odtworzyli dworzec kolejowy Stalingrad-1 czy gigantyczną fabrykę Czerwony Październik. Jeśli więc masz dziadka, który tłuł się pod Stalingradem, zaciągnij go przed monitor. Być może pozna szopę, w której spał z Jankiem i Alikiem, a także drzewo, pod którym rozstrzelali pojmanego Hansa.

Co ciekawe, gracz nie będzie głównodowodzącym. Wcieli się w rolę „zaledwie” dowódcy batalionu bądź kompanii po stronie Wehrmachtu lub Armii Czerwonej. Tym samym zyska stosunkowo niewielki wpływ na przebieg całej bitwy. Jego bohaterskie czyny zostaną zauważone, lecz nie zmienią losów wojny. Ludzie z DTF Games odzegnują się tym samym od komputerowej fikcji – nie chcą tworzyć scenariuszy alternatywnych, ale historyczne, udokumentowane w podręcznikach.

Zgodność z realiami pogłębiają bardzo naturalne zachowania żołnierzy (w znacznej części żołtodziobów) oraz doskonale oddany sprzęt, który rzeczywiście wykorzystano w bitwie pod Stalingradem. Wiele urządzeń pojawi się po raz pierwszy. Przykładowo niemiecka Panzerselbstfahrlafette V „Sturer Emil” 128 mm powstała zaledwie w dwóch egzemplarzach i jak dotąd nie zadebiutowała w grach. Łącznie autorzy programu przygotowują około 150 jednostek, w tym kilka dziesiątków czołgów, dział samojezdnych i samolotów. Każdy z pojazdów zyska możliwości zgodne z rzeczywistością. Nie ma więc co marzyć o wypadzie „w trzech chłopów z kijami” na pędzący wiejską drożką czołg. Zaletą gry będą też bardzo dokładne procedury Sztucznej Inteligencji. Żołnierze nauczą się ustawiać w kilka podstawowych formacji, a także podejmować samodzielne decyzje w ogniu walki. Bez naj-

niejszego problemu dotrą też w stosowne miejsce. Wróg stara się wykorzystać błędy gracza nawet kosztem swych żołnierzy. Bo cóż w czasie wojny znaczy życie ludzkie?

Warto podkreślić, że jednocześnie z pracami nad strategią **STALINGRAD** francuska firma 4x Studio tworzy strzelaninę FPP o nazwie **STALINGRAD**. Nie wiadomo jednak, czy ta druga pozycja w ogóle się ukaże. Niedawno oficjalna strona tej produkcji znikła bez wieści z Internetu...

Stalingrad '42

Bitwa o Stalingrad (1942-1943), uważana za punkt zwrotny w historii II wojny światowej, była pierwszą poważną klęską armii Trzeciej Rzeszy. Bitwa podzielona była na dwie fazy. Pierwsza (do końca 1942 roku) polegała na okrążeniu przez wojska sowieckie armii marszałka Paulusa i przerwaniu jej linii komunikacyjnych. Styczeń 1943 to ciężkie walki na ulicach Stalingradu i zmuszenie Paulusa do poddania się w dzień po rocznicę dojścia Hitlera do władzy, czyli 31 stycznia 1943. Większość ze 100 tys. jeńców niemieckich wymarła podczas robót przymusowych, odbudowując Stalingrad, lub później – w łagrach sowieckich.

Supersnajper

Ten milusio uśmiechający się młody człowiek to najślynniejszy radziecki snajper, Wasilij Zaitsev. W ciągu 10 dni oblężenia Stalingradu ustrzelił prawie czterdziestu żołnierzy niemieckich i stał się bohaterem narodowym. Radzieckie biuro propagandy postanowiło wykorzystać ten fakt, by podnieść morale innych czerwonoar-



mistów. Nie było dnia, by snajper nie gościł na pierwszych stronach gazet. Zaniepokojeni sytuacją Niemcy wysłali swojego superstrzelca, by ten wyeliminował Zaitseva. Jak skończył się ten pojedynek, dowiesz się, oglądając film „Wróg u bram”. Na zdjęciu obok inny snajper radziecki, Kozlov, odbiera gratulacje po zastrzeleniu swojej trzydziestej ofiary.



Stalingrad

Strategia

• HIT Games

• www.stalingrad-games.com

□ Wersja polska

□ Tryb multiplayer

• Premiera: wiosna 2004

• Gra dla PC

STALINGRAD i nie więcej. Tylko jedna bitwa, za to z wszelkimi niezbędnymi szczegółami. A engine? Rodem z doskonałego BLITZKRIEG! Cza-cza-cza!

Niezwykła rodzina



...drukarek atramentowych



Kolorowe drukarki Canon

Większość drukarek atramentowych Canon drukuje zdjęcia bez marginesu. Wiele z nich można podłączyć bezpośrednio do aparatu cyfrowego. Wybrane drukują nawet na płytach CD/DVD. Wszystkie są szybkie i drukują z wyjątkową jakością - są idealne dla profesjonalistów i amatorów, niezastąpione w domu i w biurze. Wyjątkowa niezawodność i łatwość obsługi sprawia, że drukowanie staje się pasją!

www.canon.pl



you can
Canon



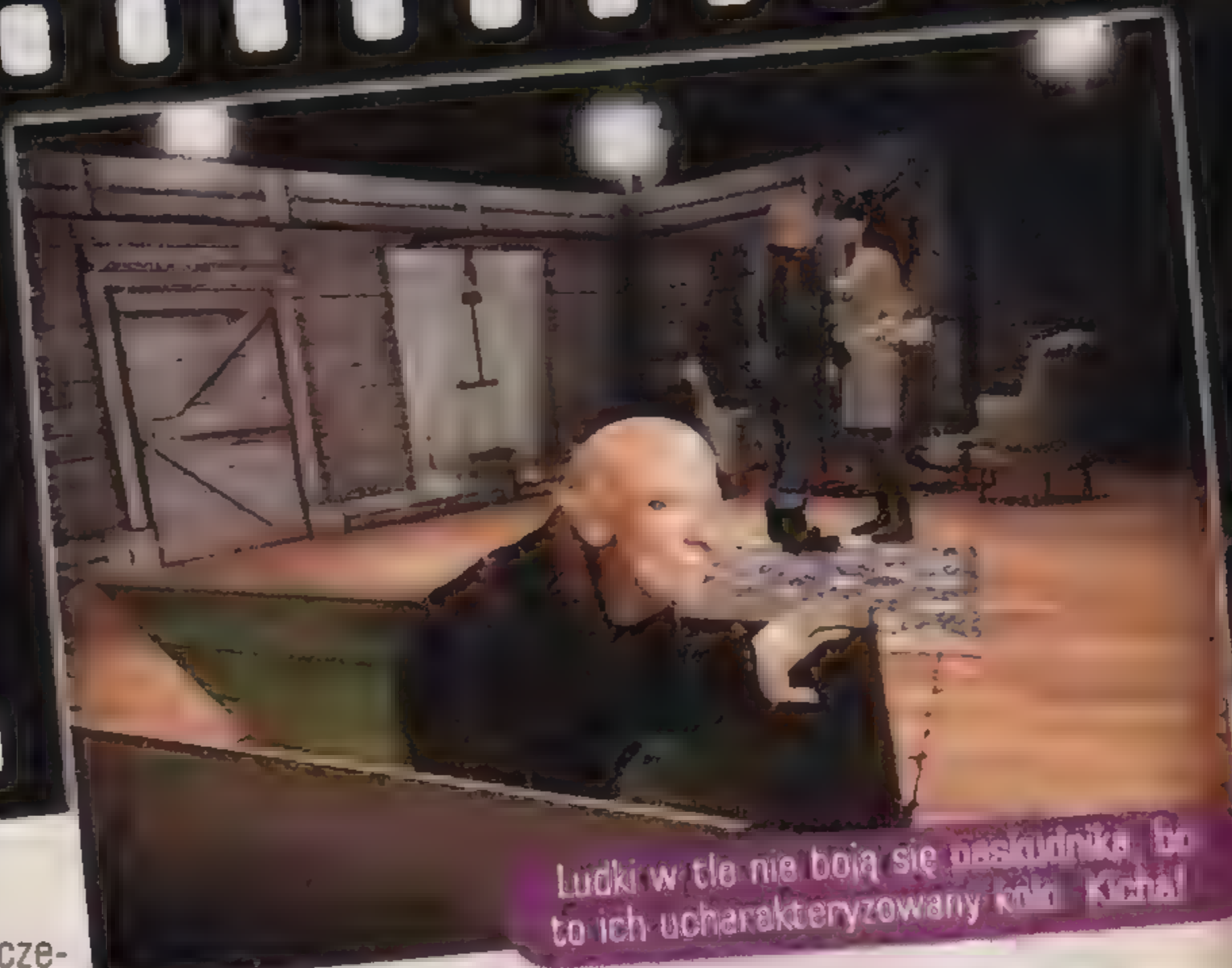
OFFICIAL PARTNER

THE MOVIES



Film to siema. Tekstowe palmy, woda i niebieski frank. Kicha!

John Woo i Ridley Scott to plotki. Ty dołączysz do elity – do Katzenberga i braci Weinstein. Z nimi zarobisz na filmach miliony dolarów!



Łudki w tle nie boją się psakudnika. Bo to ich uoharakteryzowany kina. Kicha!

W życiu osiągnąłeś już wszystko. Łupałeś ceglami mur w grze TETRIS i rwałeś foki w LARRY 7. Brałeś udział w tajnej operacji na krańcach galaktyki, a także lałeś się z swastykowcami, turbanowcami i zwykłymi banditieros. Nic dziwnego, że czujesz się zmęczony. Pragniesz usiąść na skórzanym foteliku za wielgachnym biurkiem i zająć się krojeniem kasy. Marzysz o sumach tak wielkich, że nawet Gates dostałby na ich widok zawału gałek ocznych...

Zabawę rozpoczynasz w czasach całkowitej pionierki filmowej, w epoce Greta Garbo i Rudolpha Valentino. Zlecasz napisanie sce-

nariusza, zatrudniasz scenografów i kostiumologów. Ściągasz na plan reżysera i kilku znanych aktorów. Pada pierwszy klaps. Okazuje się wówczas, że jeden z gwiazdorów ma problemy alkoholowe, dźwiękowiec jest cholerykiem, a głupie blondi, mające drugoplanową fuchę, grymasi, jakby było córką samego prezydenta. Do tego scenarzysta romansuje ze statystką, kamerzysta szedł na zawał, a dostarczone na plan rekwizyty nadają się do rasistowskiego horroru, a nie klasycznego westernu z Apaczami w roli zwierzyny łownej. Pozostaje ci wnikliwe przejrzanie statystyk zatrudnionych postaci, ręczne poprawianie scenariusza, osobiste rozwiązanie sporów, dopieszczenie gwiazd, profilaktyczne zwolnienie kilku bucków i zatrudnienie kilku nowych...

Po nakręceniu zdjęć i zakończeniu montażu na gracza spadną obowiązki marketingowca, człowieka inwestującego w billboardy, plakaty i reklamówki telewizyjne, a także aranżującego wywiady z gwiazdami. W międzyczasie musisz też zlecać pracę ekipie naukowców, którzy zajmują się nowymi technologiami – dźwiękiem przestrzennym, kolorami, itp. Akcja gry kończy się bowiem dopiero w 2010 roku!

Główną zaletą THE MOVIES jest jednak kontrola, jaką sprawujesz nad filmem. Masz wpływ na praktycznie każdy detal powstającego obrazu. Możesz regulować poziom brutalności poszczególnych scen, dorzucać odrobinę pieprzu, serwować romantyczne scenki, wpływać na ruchy kamery. Wszystkie te elementy składają się na

końcowy sukces obrazu, czyli na jego wyniki finansowe, od których zależy twoja głowa. Program Petera Molyneuxa (twórcy takich hitów jak DUNGEON KEEPER i BLACK & WHITE) będzie więc bardzo niekonwencjonalną, choć dość złożoną strategią ekonomiczną. Gracz zagłębi się w niej w świat simsopodobnych gwiazd, zaopiekuje się nimi niczym troskliwa matka, a jednocześnie będzie podejmował setki decyzji o charakterze stricte biznesowym. W międzyczasie zabawi się w reżysera...

Mini-Movies podbijają świat
 Film nakręcony w THE MOVIES będziesz mógł zapisać na dysku w formacie AVI bądź MPG. Przy pomocy prostych narzędzi podłożysz do niego dialogi i dołączysz muzykę oraz dokonasz cięć montażowych. Jeśli zechcesz, zaopatrzysz swój utwór na dedykowanej stronie WWW, by każdy mógł podziwiać twoje arcydzieło. Autorzy gry obiecują coroczne nagrody dla najlepszych próż ze współczesnych hitów, takich jak TERMINATOR 3 czy SPIDER-MAN. Hollywood padnie do twoich stóp jak nic!



The Movies

☒ Gra fabularna
☒ Gra fabularna z elementami strategii
☒ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

Premiera: jesień 2004
 Gra dla: PC, PS2, Xbox

Molyneux dotąd nie zawodził, co najwyżej spóźniał się z premierą. Można więc (długą) oczekiwać udanego połączenia THE SIMS ze strategią ekonomiczną...

FABULARNA GRA STRATEGICZNA W ŚWIECIE FANTASY

SPELLFORCE

ZAKON ŚWITU



Stwórz swojego bohatera lub skorzystaj z postaci, które przygotowali dla Ciebie twórcy gry. Jednocześnie możesz mieć pięcioro głównych bohaterów, każde o dowolnie wybranym ciele. Jeśli Twoje marzenie to wojownik rzucający zaklęcia - możesz go przywołać do życia!

Zdobytaj doświadczenie, wykonując zadania zlecone przez ponad stu Bohaterów Niezależnych. Awansuj, dzięki czemu otrzymasz więcej zdolności, czarów i mocy.

Dbaj o swoich bohaterów: kupuj dla nich broń, mikstury i inne przydatne przedmioty.

Skorzystaj z dowolnych ustawień kamery.

Możesz wybrać opcję widoku z pierwszej osoby lub widok izometryczny!

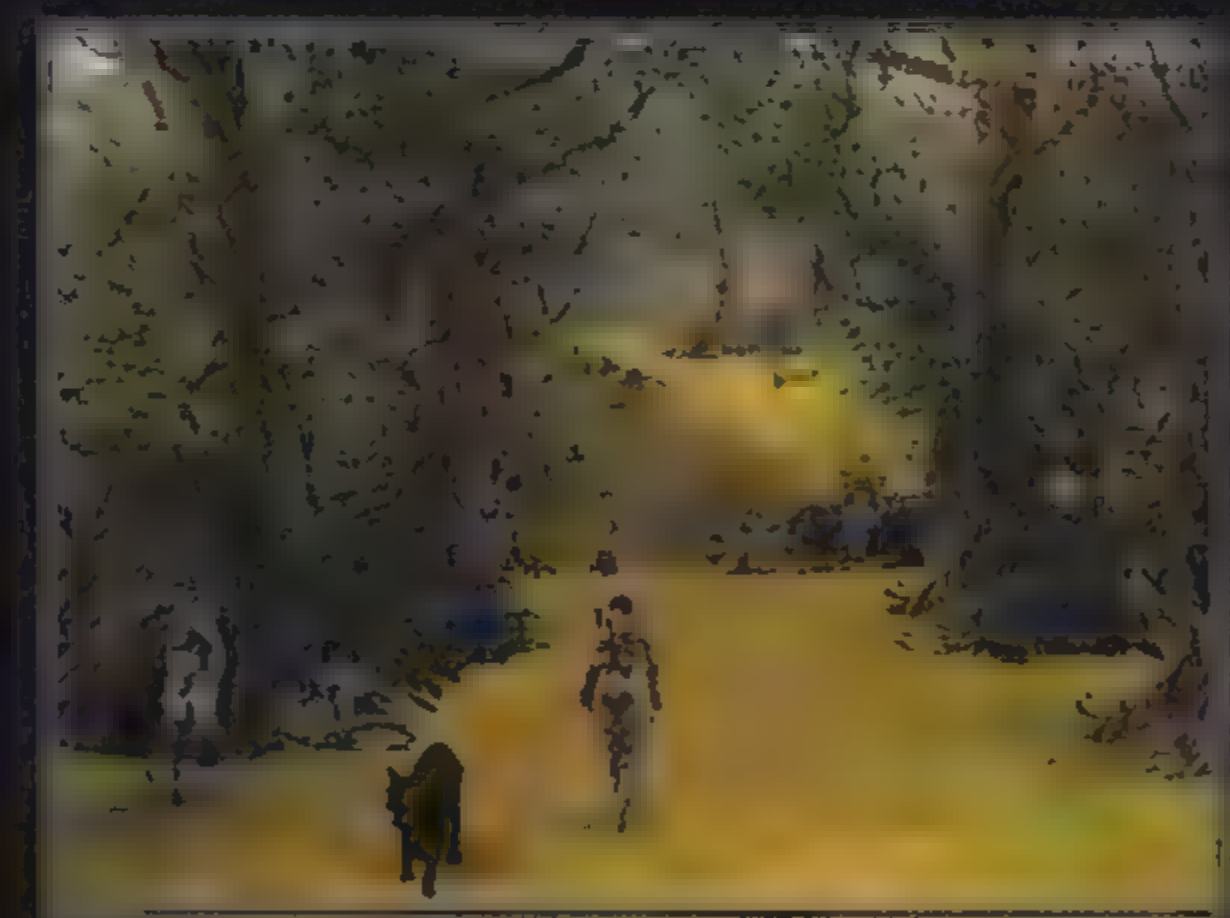
Wygrasz, jeśli stworzysz armię i rozbudujesz swoją osadę!

Każda z sześciu ras dostępnych w grze posiada jednostki o unikalnych zdolnościach i specyficzne budynki.

Kliknij i walcz - unikalny system wydawania poleceń, dzięki któremu dowolny rozkaz wydasz w kilka sekund, bez pomyłek ani opóźnień. Teraz możesz zebrać tyle zaklęć i specjalnych umiejętności, ile zechcesz. Walka i tak będzie przyjemnością!

Najpiękniejszy świat, który przyjdzie Ci uratować
- Spellforce: Zakon Świtu

W sprzedaży
od 17 czerwca
2004!



EXTRA GRA WYMIATA !!!

Już w sprzedaży eXtra Gra
z doskonałą grą strategiczną „Chicago 1930”
w rewelacyjnej cenie 29,99 złotych!





EXARCH

Nadciąga rewolucja w grach sieciowych – zapomnij na dobre, co znaczy ziewanie!



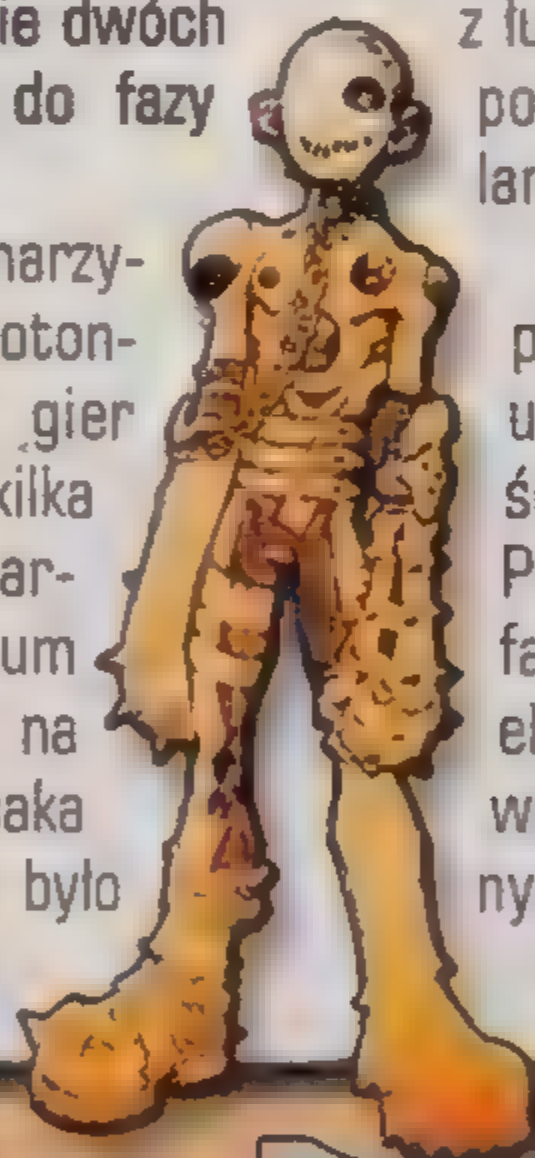
Coś się kończy, coś się zaczyna – pisał w jednym ze swych opowiadań mistrz Sapkowski. Prawdziwość jego słów potwierdzi każdy imprezowicz, który kończąc jedną butelkę, drżącą ręką odkorkowuje następną. Wszystko dlatego, że natura nie znosi beczynności...

Nie znosi jej też firma Realm Interactive. Jej sieciówka TRADE WARS: DARK MILLENIUM utknęła w połowie drogi pomiędzy pierwszą linią kodu a tzw. market launchem (debiutem rynkowym, nie mylić z lunchem, bo to dwie zupełnie różne rzeczy). Na szczęście niepowodzenie projektu nie wprowadziło programistów w ostatnie stadium delirki. Goście zagryźli zęby i błyskawicznie przystąpili do przygotowywania nowego tytułu. Tak się rozpędzili, że ich EXARCH – po zaledwie dwóch latach prac – powoli zbliża się do fazy sieciowych beta-testów.

Pomysł na program przyszedł scenarzystom do głowy po długim i dość monotonnym maratonie przez światy gier sieciowych. Okazało się, że tylko kilka z nich cieszyło się jakkolwiek popularnością. Każde opuszczone uniwersum nadawało się natomiast najwyżej na krótkie spacerki w towarzystwie plecaka i woreczka ze słomą pod głowę. Nie było z kim się trząsać, nie było z kim po-

handlować, a za przygodą łaziło się jak za dzikim bobrem – długie lata.

W EXARCH o spokoju nie ma co marzyć. W grze będzie cholernie dużo akcji. Ludzie z Realm Interactive nazywają ją nawet **pierwszym prawdziwym MMPOARPG (Massive MultiPlayer Online Action Role Playing Game) w historii gatunku**. Stworzyli bowiem krainy nie mniej bogate niż te z serii EVERQUEST i dołożyli do nich walki rodem z DUNGEON SIEGE. Gracze będą się więc przebić mieczami przez hordy wściekłych rogatych bestii, nauczą się miotać przeraźliwe zaklęcia i możliwie gęsto szyc z łuku. Tempem rozgrywki EXARCH przypominać ma chwilami... sieciowe strzelaniny FPP!



Sęk w tym, że same starcia, choć zapowiadają się niezwykle ekscytująco, ustępują pod względem „wybuchowości” krainie, w jaką wpisano tę historię. Przypomina ona klasyczne uniwersum fantasy, po którym szlają się Oroki, elfy Raythe, krasnoludy, ludzie i magowie. Nie brakuje tam potężnych magicznych przedmiotów, napakowanych zaklęciami mieczy, ciężkich toporów

i młotów, leciutkich różdżek, korbaczy i piekielnie skutecznych łuków. W powszechnym użyciu są jednak też pistolety laserowe, strzelby plazmowe i miotacze płomieni. Korzystają z nich mutanci, ludzie-szczury, roboty wojskowe oraz okultyści. W efekcie świat

EXARCH przypomina nieco starwarsowy Endor, gdzie obok miśkowatych Ewoków spacerowały potężne AT-ST.

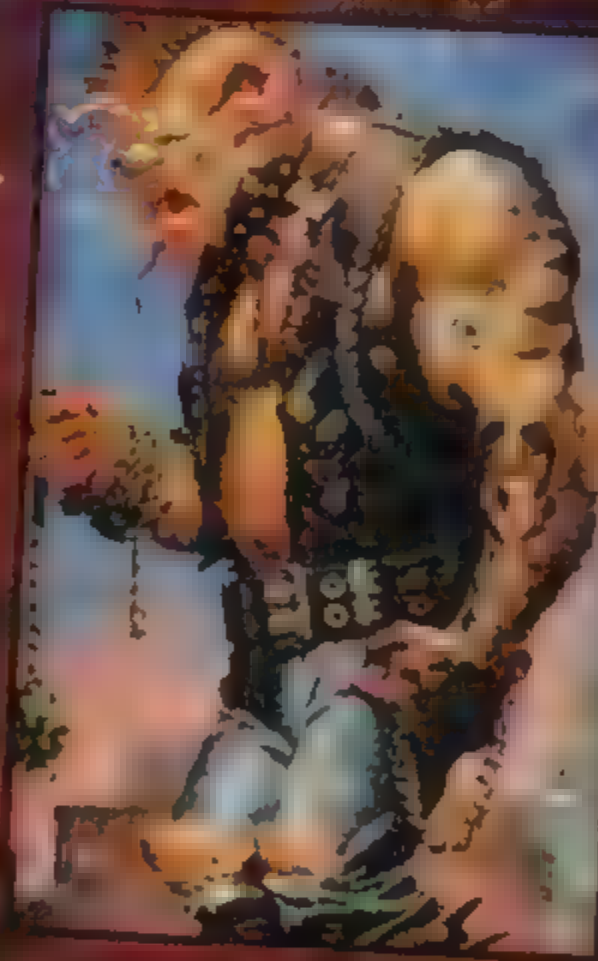
Silnik gry nie ma aż tak wielkich wymagań sprzętowych jak ten z GALAXIES, a mimo to potrafi wygenerować przepiękną dżunglę, porośniętą gęstą roślinnością. Nieco mniej imponujące wrażenie robią podobne do siebie mroczne pieczary i przypominające labirynt jaskinie, ciągnące się w nieskończoność lochy czy krypty pod zrujnowanymi gotyckimi zamkami. Ciekawostką jest obszar, w który przywalił potężny statek kosmiczny, oraz dziwaczne techno-katakumby. Nad całą krainą góruje sięgające niebios, przypominające termitierę miasto Raythe'ów. Elfy już w nim nie mieszkają. Zostały wypędzone przez maszyny i podświadomie marzą o jego odzyskaniu.

Kreacja bohatera w EXARCH sprowadza się do wyboru gatunku i powiązanego z nim

fachu, a także wyglądu oraz płci postaci. W czasie gry bohaterowie zdobywają doświadczenie, głównie dzięki siepaniu potworów oraz rozwiązywaniu na pozór standardowych questów (uratuj księżniczkę, znajdź różdżkę Ferdynanda Wspaniałego, oczyść jaskinię z plugastwa), których cele oraz warunki realizacji zmieniają się w czasie. Ważnym elementem EXARCH są też losowo generowane i niekiedy szalenie potężne artefakty, które – jak twierdzą autorzy – zrobią nie mniejszą karierę niż te z DIABLO 2. Tylko czy gry stricte sieciowe stały się już na tyle popularne, by móc marzyć o rywalizacji z najlepszymi?

SHADOWRUN

Elfy i orki ładujące z blasterów do robotów i parszywych krasnoludów? To niemalże SHADOWRUN, popularny „papierowy” system role-playing. Przenosi on graczy w nie-daleką, mocno „stechnicyzowaną” przyszłość. Magia powraca na ulice wielkich metropolii, a wraz z nią nadciągają elfy, krasnoludy, trolle i orki. Tyle że szamani, duchy i pojedynki astralne stanowią jedynie fragment nowej rzeczywistości. Jej nierozdzielną częścią są też szybkie samochody, nowoczesne karabiny, wszechobecne kamery wideo, a także specjalne wczepy i biomody, dzięki którym postać widzi więcej i strzela celniej. Więcej informacji o systemie znajdziesz na stronie www.shadowrunrpg.com.



Na zdjęciu obok głównego bohatera napadła banda Łosia Superktośia, rogatego wojownika z piękna rodem



Wielką zaletą gry ma być realistyczna roślinność. Czy to oznacza, że będzie można się upalić trawką?



Exarch

Realizacja

Wersja polska

Tryb multiplayer

Prezentacja

Strona

Stare, dobre DIABLO 2, tylko że przeniesione do trójwymiaru i przerobione na grę sieciową. Tylko co robią tu roboty z blasterami?



SAGA ICEWIND DALE

UNIKALNA EDYCJA DVD

W SPRZEDAŻY OD
20 MAJA!

Saga Icewind Dale Unikalna Edycja DVD zawiera:

- grę Icewind Dale
- dodatki Heart of Winter oraz Trials of Luremaster
- grę Icewind Dale II
- ponad 200 str. drukowaną instrukcję
- bogate materiały dodatkowe w wersji elektronicznej m.in.: karty pomocy podręcznej, tapety, szkice i arty oraz ścieżkę dźwiękową



59⁹⁹
PLN



W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ:



59⁹⁹
PLN



SAGA Baldur's Gate
Już w sprzedaży



59⁹⁹
PLN



SAGA Fallout
Już w sprzedaży

Czy wyścigi samochodowe mogą być soczyste? Tak – twierdzą programiści z Juice Games



JUICED



Opona mózgowa 1
 motocyklisty – skąpe fale symbolizują pracę ww. organu



2 Tak wygląda opona mózgowa Alberta Einsteina. Fal jak w Bałtyku...



Opona mózgowa 3
 członka Ku-Klux-Klanu. Dobrze przylega do... zresztą głupi jestem :)



4 Opona mózgowa z przerośniętym dekle. Wiadomo, co powoduje u nosiciela



Opona mózgowa 5
 człowieka, którego treścią życia jest treść żołądka

W przyrodzie nic nie ginie. Autorzy popularnego eRACER, a zarazem pracownicy bankruta Rage Software też nie umarli. Założyli za to własne studio komputerowe, w którym pracują nad grą JUICED.

Program jest kolejną wysokobudżetową produkcją poświęconą wyścigom ulicznym. Poprzednie – MIDNIGHT CLUB 2 i NFS: UNDERGROUND – stały się przebojami, nic więc dziwnego, że producenci nie szczędzą pieniędzy. Olbrzymi worek z forszą powędrował do firm motoryzacyjnych w zamian za prawa do wykorzystania ich wozów. W efekcie w JUICED pojawi się ponad 50 oryginalnych modeli takich marek jak Toyota, Honda, Nissan, Dodge, Ford, Mazda Mitsubishi, Pontiac, Holden, Volkswagen, Fiat, Renault, Subaru, Peugeot i Chevrolet. Samochody będzie można przemalować na dowolny kolor oraz rozbudować, wykorzystując setki różnych spojlerów, felg, wzmacniaczy, poprawionych wtrysków i dopalów. Zobaczysz na nich logosy m.in. A'PEXI, AEM, Bridgestone, Ferodo, Konig, Alpine, MOMO i HKS.

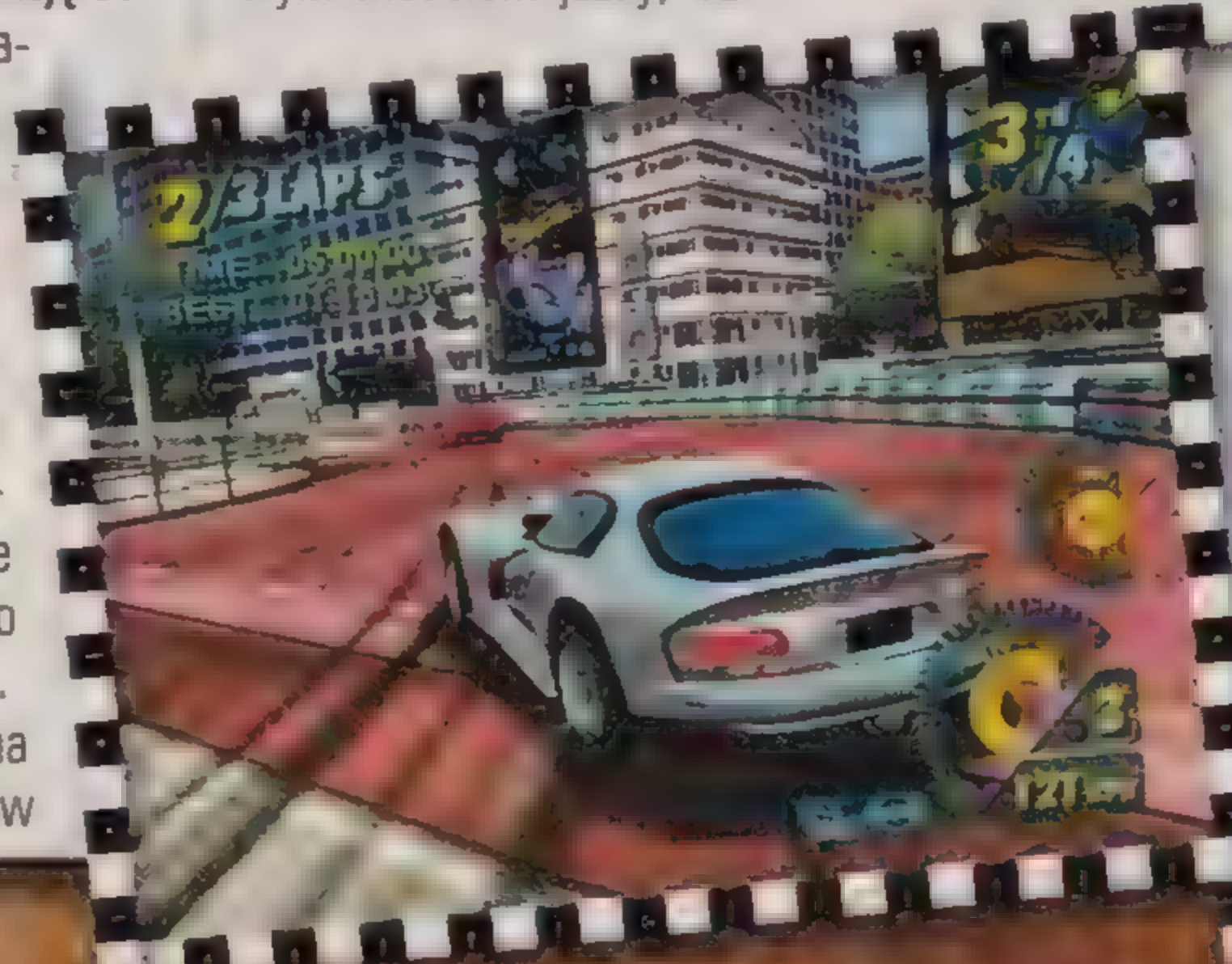
Oczywiście nadmiar licencji pociąga za sobą pewne koszty. Najpoważniejszym jest częściowy brak graficznej symulacji zniszczeń, zwłaszcza tych poważniejszych. Przedstawiciele firm motoryzacyjnych słusznie twierdzą, że gry samochodowe wspomagają sprzedaż ich produktów, a więc przedstawienie w nich realistycznych kolizji może spowodować reakcję odwrotną. W kontraktach licencyjnych zamieszczają więc specjalne klauzule – w efekcie samochody w grach nie rozpadają się na części, nie wybuchają i nie płoną. Autorzy gry tłumaczą to dość rozsądnie: „Jeśli ktoś wyda kilkadziesiąt czy kilkaset tysięcy dolarów na samochód, a później drugie tyle włoży w tuning, dba o wóz jak o własne dziecko. Być może go zarysuje, lekko wgniecie, ale na pewno go nie rozbije”. Brak zniszczeń zrekomensować ma rozbudowany system obliczania skutków

zderzeń. To, że samochód nie zgubi drzwi i nie zawinie się jak glista wokół napotkanej latarni, wcale nie oznacza, że nie ulegnie uszkodzeniu. Brawurowa jazda może spowodować uszkodzenia silnika, zepsuć wspomaganie kierownicy, uszkodzić skrzynię biegów lub rozwalić świeżo wmontowane spojler. Może to oznaczać przekreślenie nadziei na sukces. Innym bonusem jest oryginalny pomysł rodem z gier sieciowych – otóż w wyścigach wezmą udział całe drużyny, zorganizowane i wyćwiczone przez gracza. W dowolnej chwili będziesz mógł wydać swoim partnerom rozkaz przyblokowania konkurenta, władowania mu się w bok, zepchnięcia na porożstawiane przy trasie kawiarniane stoliki czy wypchnięcia na zewnętrzną część łuku. W kluczowym momencie zyskasz w ten sposób kilka cennych sekund, które później zadecydują o sukcesie w całym wyścigu!

Gdyby nie ten element, JUICED byłoby dość standardową samochodówką ze zręcznościowym modelem jazdy, ba-

zującym jednak na danych telemetrycznych, dostarczonych przez producentów samochodów. Nieliniowa ścieżka fabularna umożliwi graczom niemal dowolne rozbudowanie pojazdu. Kolejne zwycięstwa dostarczą nie tylko kasy, ale też przyniosą ci sławę w środowisku streetracerów. Dzięki skutecznej i efektownej jeździe, człowiek zyska natomiast prawo udziału w wyścigach organizowanych przez bogatszych kierowców.

Samych dzielnic miasta programiści stworzą siedem. Na koniec warto jeszcze wspomnieć o szacie graficznej programu. Autorzy gry postawili na pstrokate, soczyste kolorki oraz szczegółowe modele samochodów, wsparte bardzo delikatnym cell-shadingiem. Dzięki temu wozy wyglądają naturalnie, a jednocześnie nieco komiksowo. Atrakcją będzie też dynamiczna ścieżka dźwiękowa, zawierająca kompozycje znanych zespołów. Jakich? O tym dowiesz się tuż przed premierą JUICED, gdy stosowne licencje (któreż to?) zostaną podpisane.



Juice

- Juice Games Limited
- Wersja polska
- Tryb multiplayer
- Premiera: [data]
- Gra dla: PC, PS2

Soczyste uliczne wyścigi samochodowe. W których możesz liczyć na pomoc kumali z drużyny. Setki licencji i dziesiątki tras! Samochodówki góra!



Wielki turniej!

operacja:

BATTLEFIELD

Vietnam

Operacja Battlefield: Vietnam to II ETAP rozgrywek
- wybieramy najlepsze 2 zespoły, które przechodzą
do III ETAPU i walczą o nagrodę główną -

10 000 zł

Impreza dla wszystkich, którzy
przyniosą grę Electronic Arts
z serii EA Games

Jeśli nie posiadasz 8 osobowego zespołu
- nie martw się, znajdziemy ci drużynę!

Do wygrania cenne nagrody ufundowane
przez firmy INTEL oraz Logitech

Dla potrzeb imprezy odtworzyliśmy klimat
z okresu wojny w Wietnamie

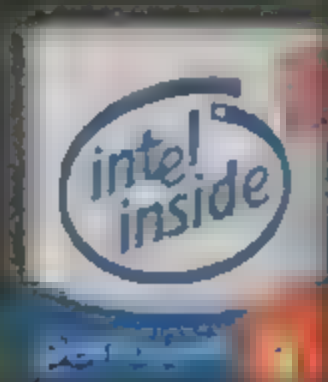
W Specjalnej Strefie Gier Electronic Arts można będzie zagrać w takie gry jak: EURO 2004, Harry Potter: Wiezien Azkabanu, Need for Speed Underground, James Bond: Everything or Nothing, SSX 3, NBA Live 2004 i inne!

26-27 czerwca 2004 r. od 9:00 - 24:00 Zamek Ujazdowski, ul. Aleje Ujazdowskie 6 Warszawa

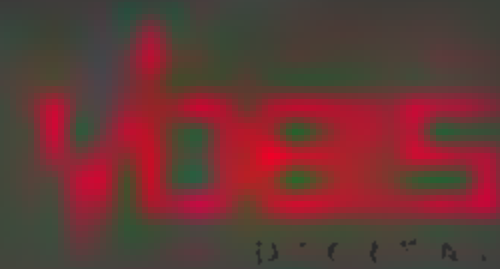
organizator



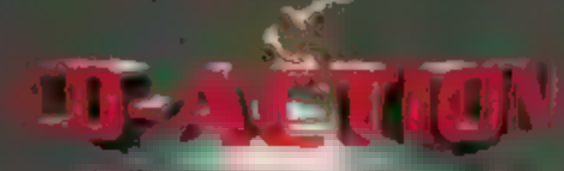
główni sponsorzy



komputery dostarczył



patroni medialni



3a130f10a1042.pl

Oficjalna strona imprezy: www.battlefield.gry.wp.pl

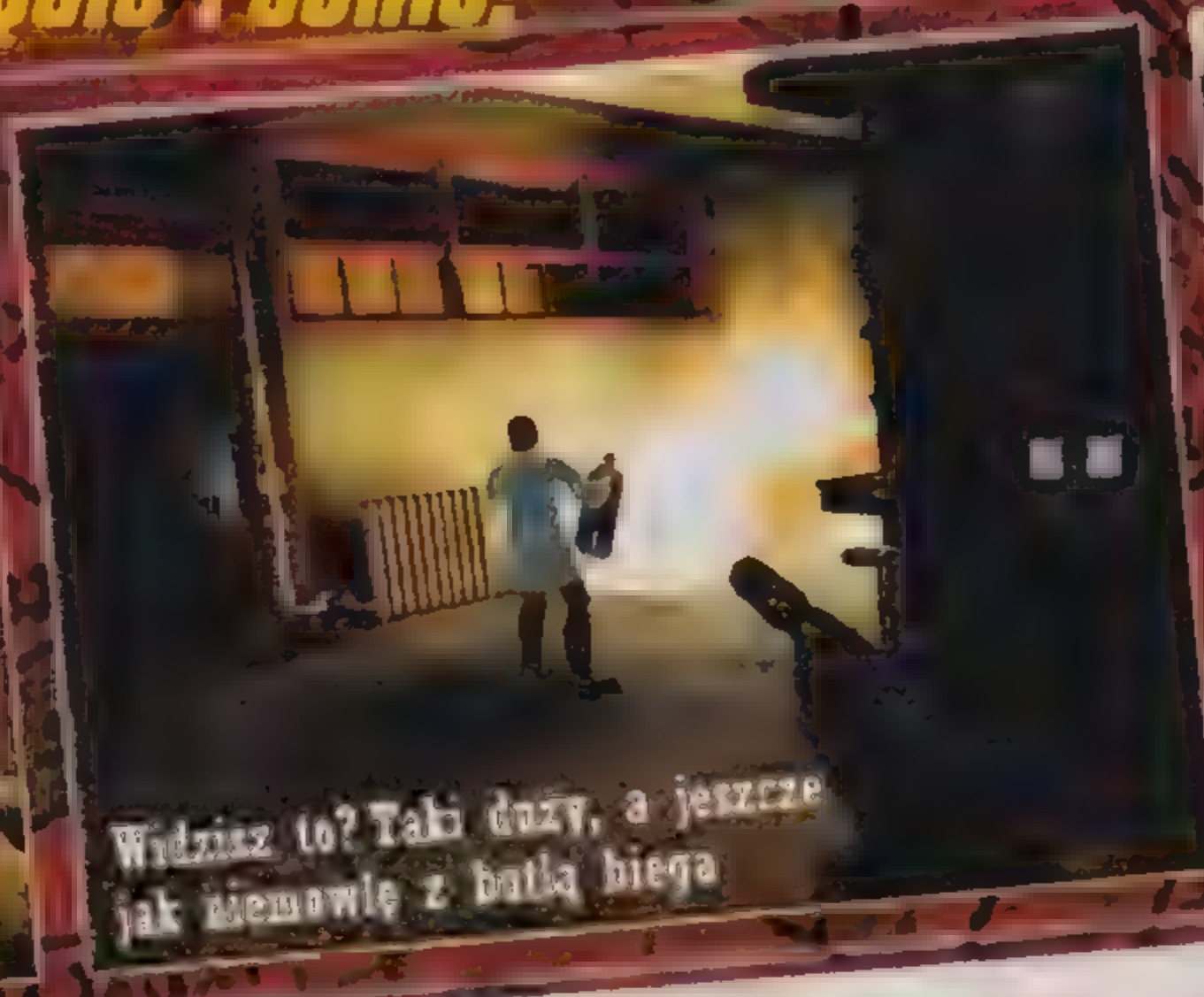
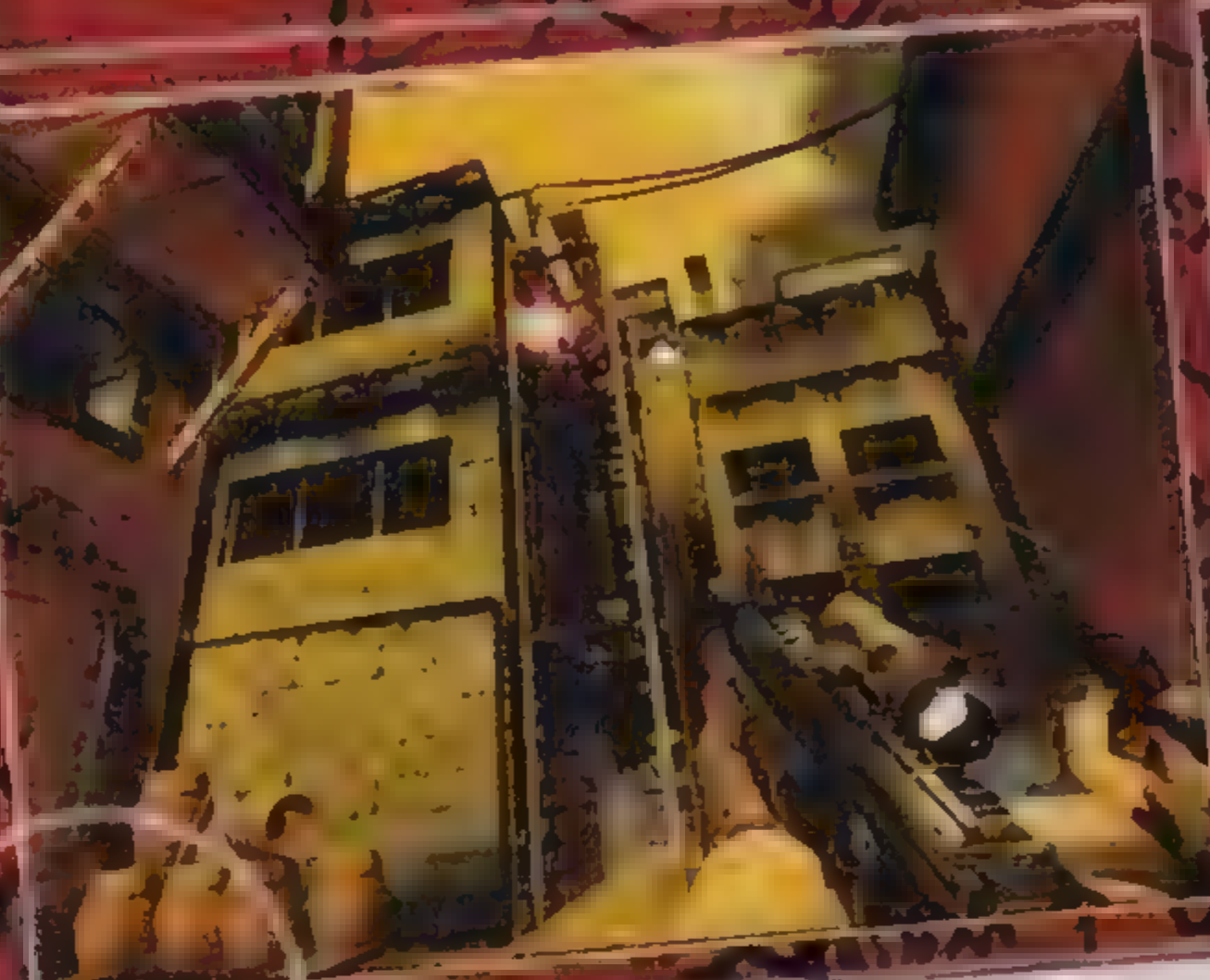


Pełna kultura

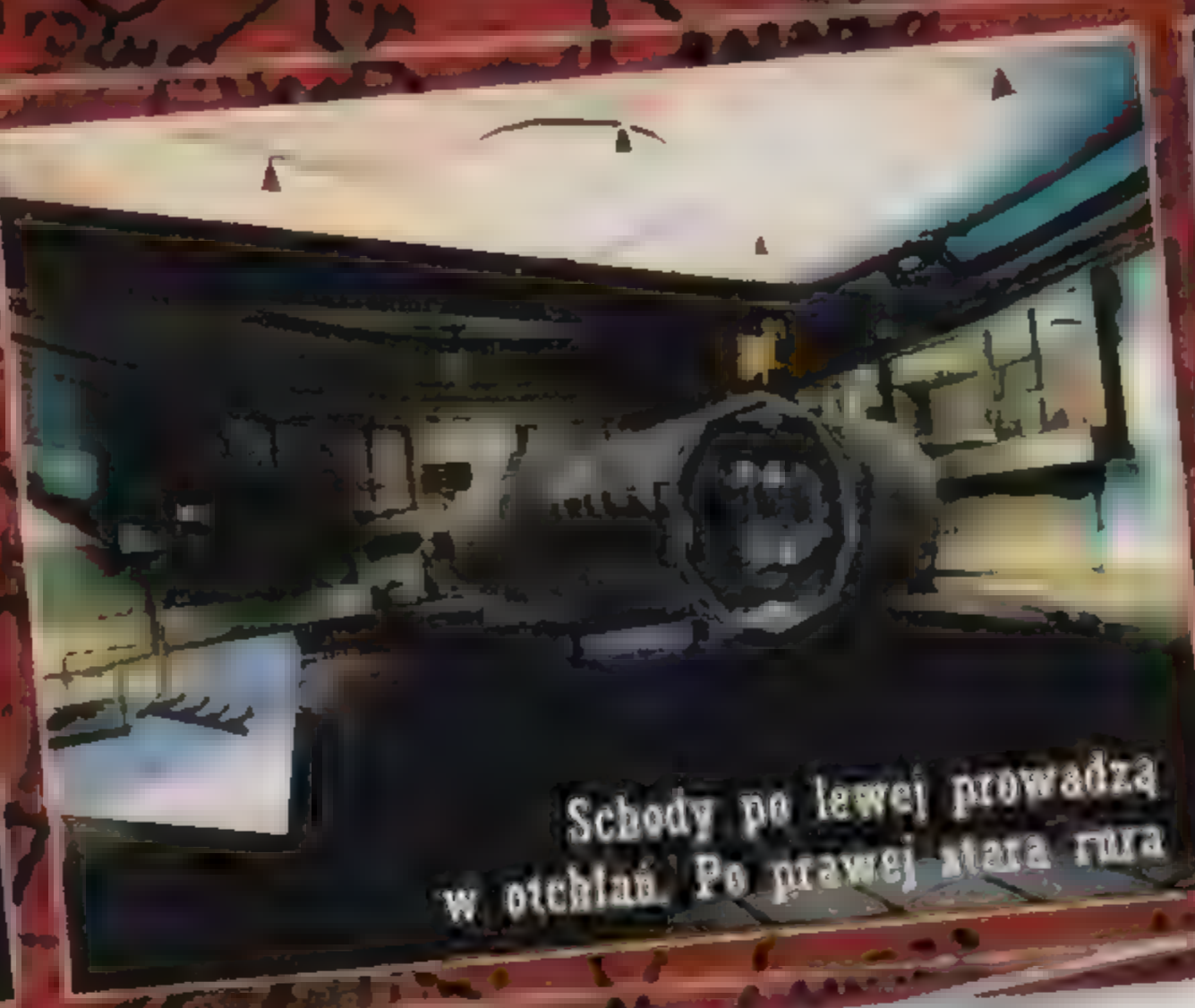
SHADOW OPS

RED MERCURY

Gra wg przepisu Hitchcocka:
zaczyna się od wybuchu bomby
atomowej. Później napięcie rośnie!



Widzisz to? Taki duży, a jeszcze jak niemowlę z butlą biega



Schody po lewej prowadzą w otchłań. Po prawej stara rura



Firmy developerskie z reguły nie chwalać sobie współpracy z dużymi domami wydawniczymi. Te ostatnie skapia grosza, promują sprawdzone pomysły i bez przerwy, niemal codziennie dopytują się o termin zakończenia prac. W efekcie do sklepów trafiają gry niedopracowane, niezbyt odkrywcze i szalenie zapluskwione. Takie jak ostatni DEUS EX, który okazał się jedynie pokaleczoną „wersją beta”, wymagającą całej garści latek i poprawek.

Programiści Zombie Studios wyróżniają się na tym tle niezwykle gorącym uczuciem, jakim darzą firmę Atari. W wywiadach mówią o niej jak o najpiękniejszej muzie, a zarazem patronie, sponsorze, mentorze oraz mecenasie. I rzeczywiście, dość interesujący pomysł na grę zrodził się bezpośrednio u wydawcy. Jeden z pracowników wielkiego A przygotował pełen zwrotów akcji scenariusz, którego bohaterem jest członek oddziałów specjalnych, Frank Hayden. Na początku gry leci do Syrii, by przejąć odkrytą przez wywiad broń atomową. Niestety, jego śmigłowce zostają zestrzelone. Parę minut później wielki grzyb

podnosi się z ziemi, a fala uderzeniowa łamie po-

teżne palmy naszym zapalki! Pandemonium przerywa wielki napis „72 godziny wcześniej”...

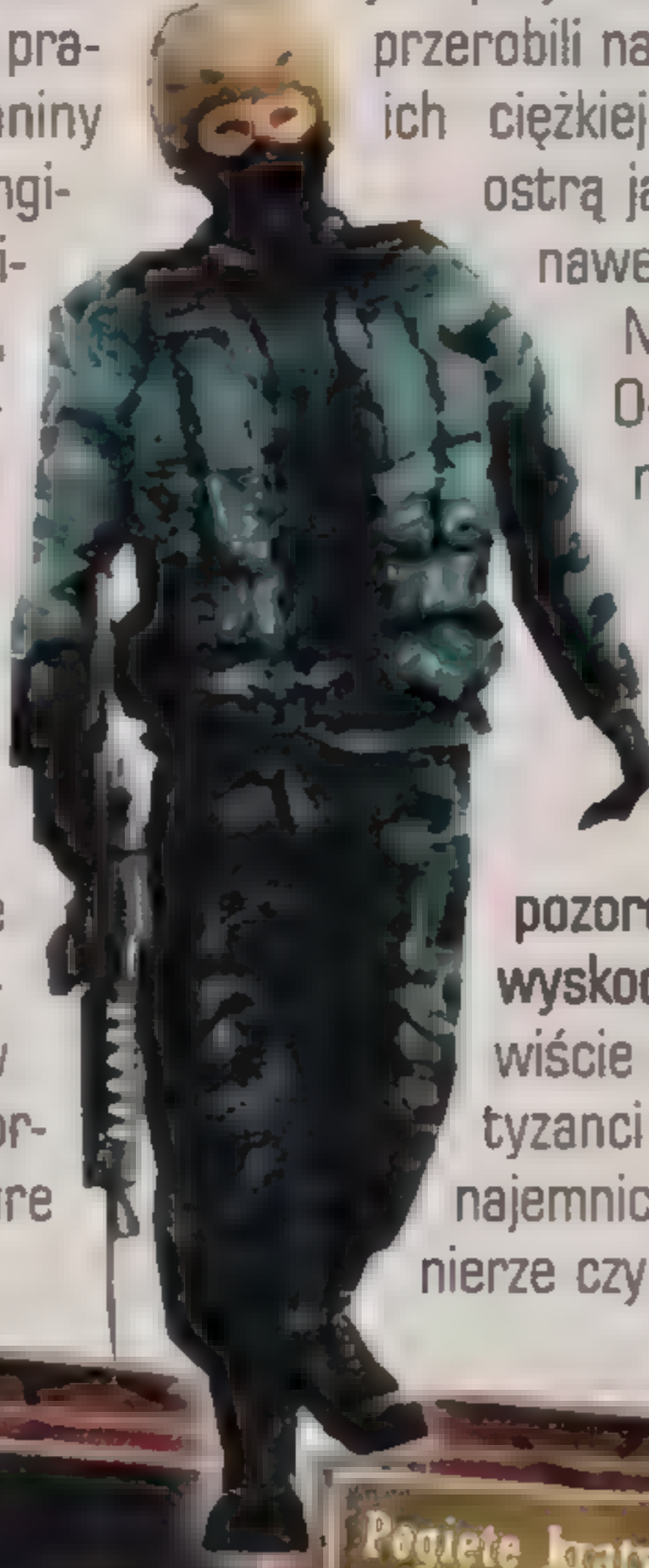
Bohater ląduje w Kongo. Przedziera się przez busz, walczy z rebeliantami i najemnikami. Po wykonaniu misji Hayden zostaje przerzucony do Kazachstanu, gdzie czekają na niego rosyjskie siły specjalne oraz kobieta z przeszłością, w dodatku z jego przeszłości. Następnie trafia do ogarniętej wojną Czeczenii, gdzie aż się roi od terrorystów-niepodległościowców, a później do wspomnianej we wprowadzeniu Syrii.

Oczywiście rola mentora, jaką wzięło na siebie Atari, nie skończyła się na stworzeniu scenariusza. Firma zakupiła bowiem prawa do silnika sieciowej strzelaniny UT2004 i dorzuciła słynne Karma engine (podprogram odpowiedzialny za fizykę świata i animację postaci, wzbogacony o efekty RagDoll). Panowie z Zombie Studios przerobili go tak, by uwzględniał masę ciała animowanej postaci oraz jej kierunek ruchu. W efekcie walczący mają poruszać się i umierać w znacznie bardziej zróżnicowany sposób niż dotychczas. W grze pojawi się także LipSynch, kod synchronizujący układ ust bohaterów i wypowiedzane przez nich słowa. Zorganizowano też sesję motion-capture

z udziałem członków oddziałów specjalnych.

Ogromne wrażenie robi ścieżka dźwiękowa. Muzykę do gry, skomponowaną przez Inona Zurra (człowieka odpowiedzialnego za melodie z LIONHEART i FALLOUT TACTICS), nagrała blisko stuosobowa orkiestra. Zarówno dźwiękowcy, jak i animatorzy zostali wywiezieni na poligon, gdzie przez trzy dni strzelali z broni, które później pojawią się w grze. Poznali więc ich dźwięk, odrzut i rozblysk. Graficy podróżowali natomiast po całym świecie, zwiedzili Bośnię, Rosję, Maroko i Hawaje. Z miejsc tych przywieźli kilograpy zdjęć, które później przerobili na wysokiej jakości tekstury. Dzięki ich ciężkiej pracy gra będzie wyświetlać ostrą jak żyłeta grafikę w rozdzielczości nawet i 1600x1200 pikseli.

Największym atutem SHADOW OPS: RED MERCURY ma być jednak grupowa Sztuczna Inteligencja postaci. Walczący nauczą się kryć w trawie, chować za budynkami i drzewami, skakać przez przeszkody, prowadzić ogień ubezpieczający, a nawet pozorować swą śmierć, by później wyskoczyć graczowi zza pleców! Oczywiście inaczej będą zachowywać się partyzanci w Czeczenii, inaczej syryjscy najemnicy, a jeszcze inaczej rosyjscy żołnierze czy przygotowani do walki w dżungli kongijscy „prywaciarze”.



Głowa – część wierzchnia komandos, jego centralny ośrodek decyzyjny

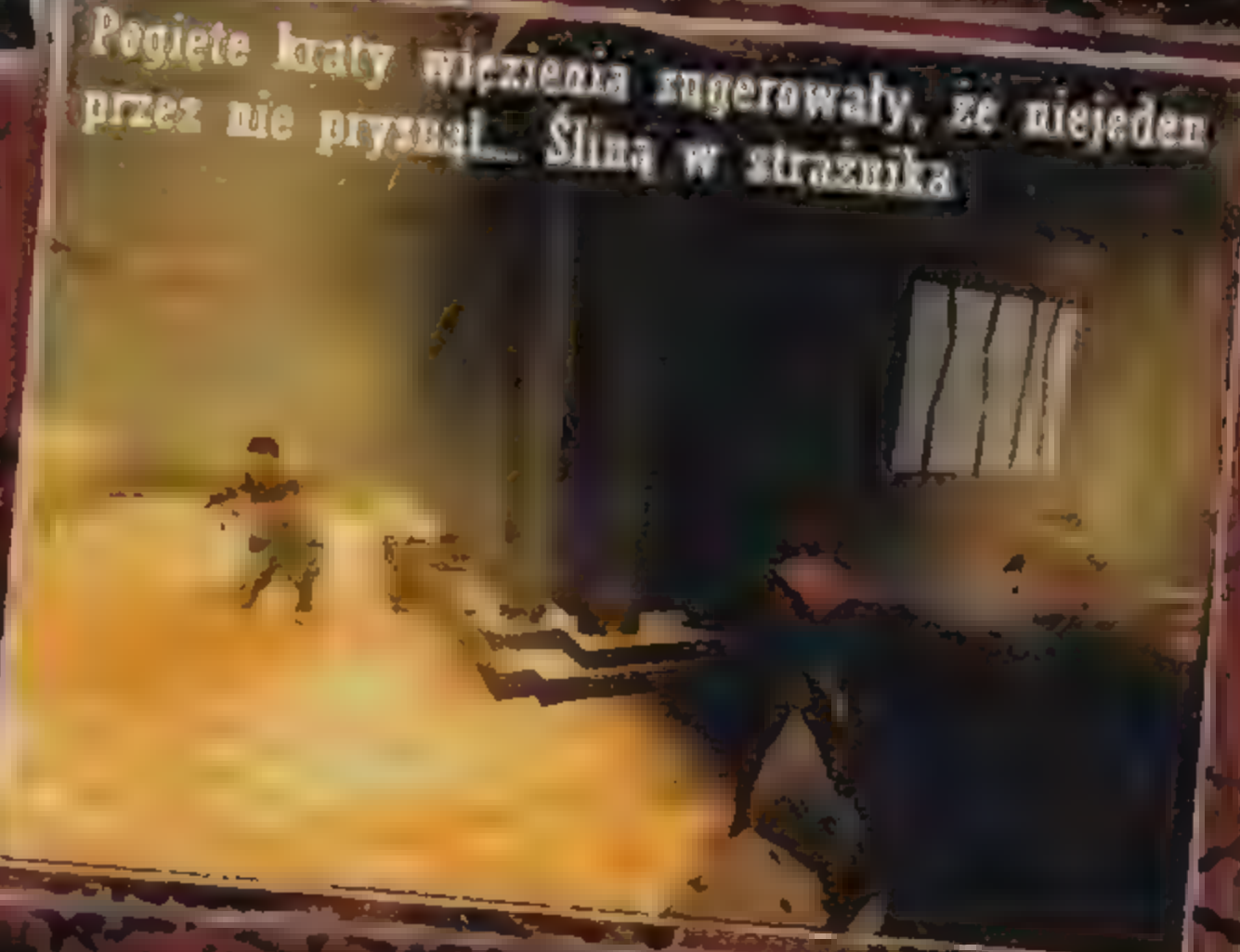
Saszetki – komandos nosi w nich kluczyki do czołgu, czasem sól i cukier

Łapawica – dzięki niej komandos przenosi niebezpieczne przedmioty, w tym gnaty (dla psa)

Schówek-nakolannik – miejsce, o którym nikt poza komandosem nie wie. Nawet SB i BOR.

Lorneta – oczy i uszy komandosa. Zwłaszcza to pierwsze

But – umożliwia komandosowi danie z buta w nogi



Pogięte kraty więzienia sugerowały, że niejeden przez nie przysnął. Śliną w strażnika



Shadow Ops: Red Mercury

Atari

- Atari
- Atari

Wersja polska

Tryb multiplayer

Premiera: maj 2004

Grę dla PC

Kolejna gra o oddziałach specjalnych. Tym razem naprawdę ledno, efektywnie domwestowana. Oby jeszcze okazała się grywalna, a będzie naprawdę miódnie...

WARNING



It's in the game.™

ON NIE ZAGRA TY MOŻESZ

PC
CD

PlayStation 2



Euro2004game.ea.com

Euro2004.com

Poprowadź Polskę do zwycięstwa z UEFA EURO 2004

© 2004 Electronic Arts Inc. Znaki graficzne Electronic Arts, EA, EA SPORTS i EA SPORTS są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Electronic Arts Inc. w U.S.A. i/lub w innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano na licencji Electronic Arts Inc. Wyprodukowano w Unii Europejskiej. Słowo UEFA, Oficjalne Logo UEFA EURO 2004™, Oficjalna Maskotka oraz Trofeum UEFA Mistrzostw Europy w Piłce Nożnej™ są chronione znakami handlowymi i prawem autorskim. Wszystkie prawa zastrzeżone. Nazwiska graczy i ich podobizny są wykorzystywane na licencji Międzynarodowej Federacji Związków Zawodowych Piłkarzy ("FIFPro"), zespołów narodowych, klubów i/lub lig, adidas, logo adidas i znak handlowy 3-Stripe są zarejestrowanymi znakami handlowymi grupy adidas-Salomon, wykorzystywanymi za pozwoleniem. Roleiro jest znakiem handlowym grupy adidas-Salomon wykorzystywanym za pozwoleniem. Wszystkie sponsorowane produkty, nazwy spółek, nazwy marek i logo stanowią własność ich właścicieli odpowiednio. EA SPORTS™ jest marką Electronic Arts™. Znaki graficzne "PlayStation" i "PS" Family są zarejestrowanymi znakami handlowymi Computer Entertainment Inc. Znaki graficzne Microsoft, Xbox i Xbox są albo zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach i są wykorzystywane na licencji Microsoft. Słowo UEFA, Oficjalne Logo UEFA EURO 2004™, Oficjalna Maskotka oraz Trofeum UEFA Mistrzostw Europy w Piłce Nożnej™ są chronione znakami handlowymi i prawem autorskim. Wszystkie prawa zastrzeżone.

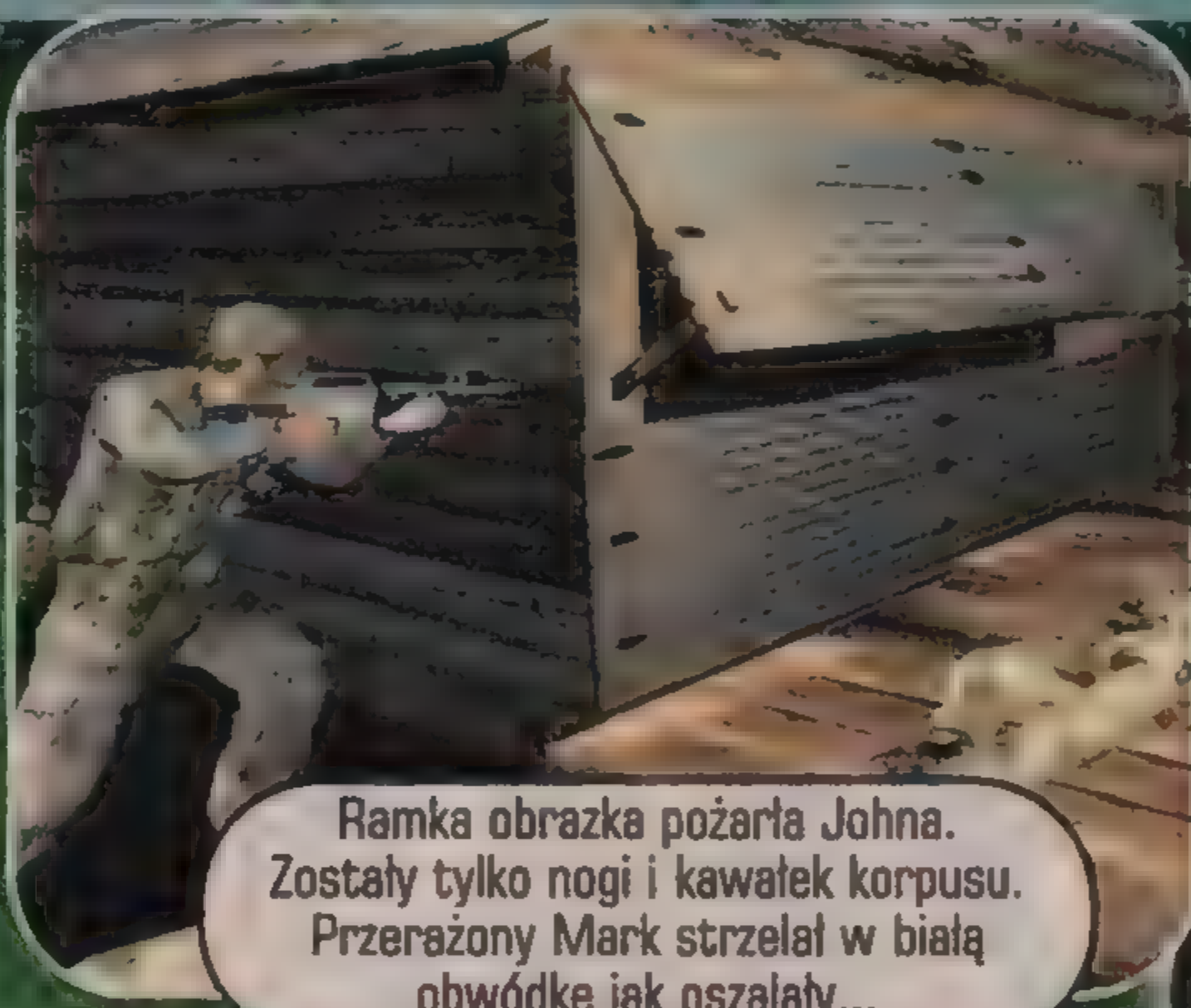
*Dostałeś właśnie
powołanie do woja.
Jedziesz czy wolisz
dzieci-kwiaty, alkohol
oraz wolną miłość?*

MEN OF VALOR VIETNAM

A więc masz czarną jak heban skórę? I pewno w twoim rodzinnym mieście istnieją oddzielne dzielnice dla „kolorowych”? Cóż, masz przechłapanie. Chcesz jednak zapewnić swoim dzieciom lepszą przyszłość... Chcesz wozić żonę do sklepu nowym Mercedese! Udowodnij zatem, że na to zasługujesz. Pokaż nam, że jesteś patriotą. Zostań bohaterem wojny wietnamskiej!

MEN OF VALOR: VIETNAM stanowi odpowiedź firmy Sierra na przygotowane przez Activision CALL OF DUTY. Autorzy gry postanowili stworzyć najbardziej klimatyczną wojenną strzelanicę FPS w historii gatunku. Wykupili prawa do najnowszej wersji silnika UNREAL i wzbogacili go o szereg innowacyjnych procedur, efektów i podprogramów. Zatrudnili masę konsultantów, w tym dźwiękowców, którzy urządzili sobie strzelnicę na nieczynnym poligonie wojskowym w Idaho. Stworzyli wreszcie Deana Shepherd'a, czarnoskórego Amerykanina, który wierzy w równouprawnienie i pragnie zostać bohaterem.

Młodego żołnierza czekają ciężkie przeżycia. Po krótkim przeszkoleniu wojskowym zostanie rzucony bezpośrednio na plac boju i weźmie udział w kilku krótkich misjach rozpoznaw-



Ramka obrazka pożarła Johna. Zostały tylko nogi i kawałek korpusu. Przerażony Mark strzelał w białą obwódkę jak oszalały...

czych, z których jedna zakończy się masakrą. Później, w towarzystwie żołnierzy Armii Republiki Wietnamu, zajmie się dostawami, spływającymi z północy dla wojsk Viet Congu. Bohater przejdzie też szlak Ho Chi Minha i weźmie udział w kontrataku na Hue, starą stolicę Wietnamu z lat 1558-1945. Innymi słowy, znajdzie niejedną okazję, by się wykazać.

Autorzy gry nie twierdzą, że tworzą program realistyczny,

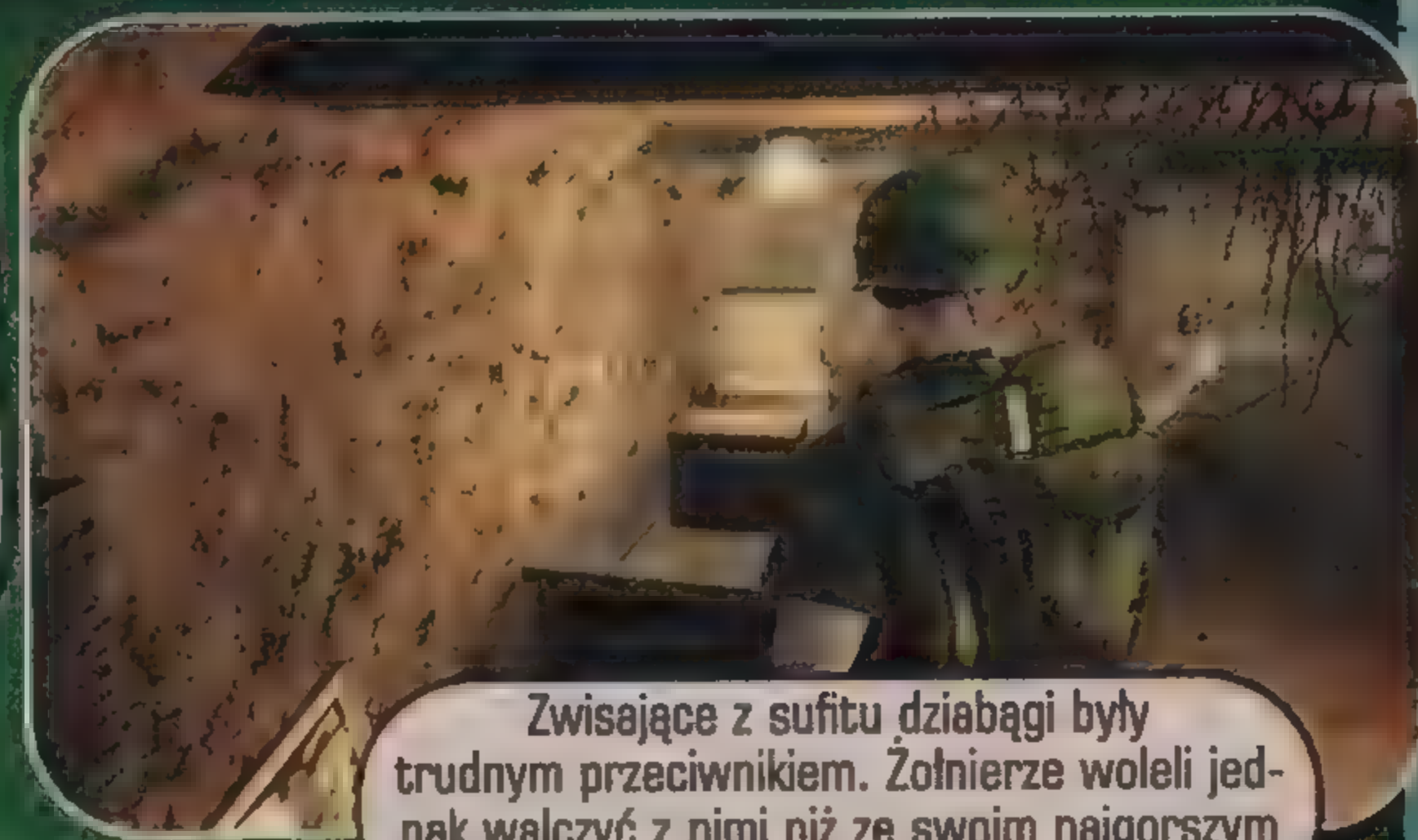
Chcą jednak pokazać bezsens wojny, jej okrucieństwo i niezwykle klimat, rezygnując jednocześnie z długich i nudnych rekonstruksów, a także z wielodniowych okresów bezczynności, kiedy dowództwo czekało na rozkazy, a żołnierstwo dłużyło w nosach. Programiści gwarantują za to prawdziwy sprzęt, autentyczny język żołnierzy (przekleństwa), krew i pot, a także duuuużę wybuchy.

Program wykorzystuje silnik gry UNREAL 2, lecz jego autorzy z pewnością nie poznaliby swego dziecka. Niemalże każdy jego element został poprawiony, rozszerzony bądź napisany od nowa. Największe zmiany dotyczą jakości wyświetlanej grafiki oraz szybkości działania. W programie pojawi się świetnie wyglądająca woda, niezbyt przezroczysta, zaśmiecana glonami, zwłokami, kawałkami desek. Roślinność da niekiedy schronienie (palmy, mchy, wysokie trawy, gaje papajowe, kauczukowce), lecz czasami każdy cel będzie można dostrzec już na pierwszy rzut oka (pola ryżowe, odsłonięte bunkry i ich wnętrza).

Zmieniono też podprogramy odpowiedzialne za animację postaci, fizykę pola walki oraz SI żołnierzy. Przeciwnicy walczą tak, jak walczyli żołnierze Viet Congu – z zaskoczenia, krótkimi, urywanymi wypadami, unikając otwartych starć. Dzięki temu gracz na własnym ciele odczuje, jak bardzo niewygodna jest dla napastników wojna partyzancka. Z kolei towarzysze Shepherd'a nauczą się walczyć sami, chronić zajmowane pozycje, wzajemnie ubezpieczać się i atakować.

W razie konieczności wysłuchają rozkazów „Murzyna” i przeprowadzą akcje nie mniej skomplikowane niż te z GHOST RECON. Wszystko odbędzie się jednak w dużo prostszy i wygodniejszy dla gracza sposób.

Program wpierv trafi na konsolę Xbox, a pół roku później na PC. Autorzy twierdzą bowiem, że nie są w stanie pracować na dwóch platformach jednocześnie. Wersja pece-towa zostanie w zamian za to zaprogramowana od nowa, wszystkie tekstury zostaną przeprogramowane, zmieni się system sterowania oraz dźwięk. Nie zabraknie też bonusów, które wynagrodzą długi czas oczekiwania.



Zwisające z sufitu dziabągi były trudnym przeciwnikiem. Żołnierze woleli jednak walczyć z nimi niż ze swoim najgorszym wrogiem – klepką podłogową...

Call of Honor Allied Vietnam

Firma 2015 zasłynęła doskonałym MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT. Potem podzieliła los tych, którzy nieoczekiwanie odnoszą wielkie sukcesy – rozpadła się w drobny mak. Na szczęście zatrudnione w niej talenty nie wyginęły jak muchy w czasie epidemii zatwardzenia. Część pracowników powędrowała na ciepłe posadki w Electronic Arts, gdzie w chwili obecnej powstaje oczekiwany MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT. Kilkunastu grafików oraz koderów postanowiło się usamodzielnić i założyć firmę Infinity Ward. Dzięki nim gracze poznali CALL OF DUTY. Osoby, które pozostały w 2015, przygotowują MEN OF VALOR: VIETNAM. Będzie to pierwsza odsłona kilkunastoczęściowej serii, poświęconej największym współczesnym konfliktom. Program przypomina młodym ludziom, że w Wietnamie po raz pierwszy na równych prawach walczyli biali i czarnoskórzy Amerykanie. Wcześniej tych ostatnich traktowano jako mięso armatnie...



Pożary lasu to śmiertelne zagrożenie dla wszystkich leśnych zwierzątek. Biedne chomiki i sarenki o włochatych nóżkach...

Men of Valor: Vietnam

2015 / Europa

Wersja polska

Tryb multiplayer

Premiera: 2014

Gracze: PC, Xbox

Nie ma wolnej miłości. Jest za to dym, kurz, smród i latające wokół pociski. Nikt przecież nie mówi, że Wietnam to azatycki odpowiednik Saint-Tropez.

NOWY WYMIAR RPG

TERAZ W POLSKIEJ WERSJI

Game4

GRA Z PROFESJONALNYM MAGAZYNEM



DIVINE DIVINITY™

POKIERUJ SWOIM PRZEZNACZENIEM

TREY CD!



INTERVIEW

Ocena: 10/10

„Dla mnie Divine Divinity jest najlepszą grą, w jaką grałem przez ostatnich sześć miesięcy”.

Ocena: 9/10

„Gra łączy tempo akcji Diablo, fabułę Baldur's Gate i złożoność oraz interaktywność Ultima”.

SELUKAJ
W SWOIM KIOSKU
JUŻ W MAJU!

WWW.GAME4U.PL

WWW.DIVINEDIVINITY.COM

26⁹⁰
PLN



© 2002-2004 CDV Software Entertainment AG. Wszelkie prawa zastrzeżone. CDV, logo CDV i Divine Divinity są zarejestrowanymi znakami towarowymi albo znakami towarowymi CDV Software Entertainment AG lub Larian Studios w Stanach Zjednoczonych, Ameryce i/lub w Wielkiej Brytanii i/lub w innych krajach.



BESIEGER



Aby zaistnieć na dłużej w świadomości fanów strategii czasu rzeczywistego i jednocześnie uniknąć stworzenia kłona WARCRAFTA lub AGE OF EMPIRES, trzeba się naprawdę wysilić. Czy Rosjanie z Primal Software będą potrafili zaproponować nam coś świeżego w swojej grze BESIEGER?

Poczekamy, zobaczymy.

Fabula opowiada o koegzystencji dwóch ras – Wikingów i Cymeryjczyków – która do pewnego momentu była harmonijna, a potem cała harmonia wzięła w łeb. Pożogę zaczęli Cymeryjczycy, a konkretniej skłonna do spisków rodzina króla Konina. Postacią króla będziesz sterować przez część gry, a podczas pozostałych etapów staniesz na czele armii Wikingów pod komendą Barmalaya.

Prowadzenie rozgrywki nie odbiega od standardów strategicznych. Podstawy sterowania to prawy/lewy przycisk myszy. Raz

wyszkolonego żołnierza warto zachować przy życiu, bowiem część jednostek przechodzi do następnych poziomów gry. Ciekawe rozwiązanie to możliwość ponownego przekwalifikowania jednostek z wojaków w zwykłych robotników. W grze znajdzie się około 30 typów jednostek plus postacie niezależne, natomiast budynków będzie 40 rodzajów. Do rozwoju osad służą trzy surowce: drewno, kamień i żelazo. Jak sama nazwa wskazuje, niezwykle istotnym elementem zabawy będzie obleganie twierdz nieprzyjaciela.

Poza grą dla pojedynczego zawodnika, dostaniesz także tryb wieloosobowy z takimi opcjami jak „wszyscy przeciwko wszystkim”, „przechwyć artefakt” – każda ze stron musi ukraść wrogowi cenny przedmiot i zanieść do swojego obozu, „oblężenie” oraz „walka taktyczna”. Będzie zatem z czego wybierać. Oby tylko BESIEGER zaproponowała nam coś więcej, niż powielanie oklepanych schematów.



Wskazano, że jak woda, rości chłoby. Długość gry nie została określona.

Besieger

Strategia czasu rzeczywistego

• **Wersja polska**

• **Tryb multiplayer**

• **Wersja polska**

• **Tryb multiplayer**

• **Premiera: koniec 2004**

• **Gra dla:**

BESIEGER nie wygląda na Kolumbę, ale miejmy nadzieję, że z krainy o nazwie „RTS” wydobędzie trochę nowych rozwiązań.

5 powodów braku rewolucji

Ponieważ przedstawiamy zaskakującą i tendencyjną listę czynników, które naszym zdaniem spowodują, iż BESIEGER nie będzie „elementem wyjątkowym” w historii gatunku strategii czasu rzeczywistego.

1. **Wojna.** Zawsze miała na sobie aura młodości. Dobrze, że w grach czasu panują tylko w grach komputerowych. Kilka prawym, potem lewym – przed przystąpieniem do rozgrywki nie trzeba czytać instrukcji. W taki sposób obalaliśmy już wielu „RTS”ów.

2. **Rozbudowa budynków.** Niekiedy, pewnie będą tego być dwa rodzaje: „Narodowo” i rozwój postaci – podobnie jak w specjalnych domkach, szkolonych w łóżkach. Do twórców gry, którzy twierdzą, że to jest nowość, do naszego etapu gry. Zapewne dotyczy to będzie – jak w WARCRAFT II – jedynie głównych postaci.

3. **Tłumowa kamiera** pozwalająca na „bilo” „wzrostu” „kolejnych” „wyglądających” „woda” i „dynamikę” „obrotu” – tak, jak widać, że już bez strachu. Tak, na koniec, po wypadku, jak widać, że już bez strachu.

Jeśli twórcy wywodzą się z ekipy, która tworzyła FALLOUT, do swojej nowej gry przygotowali ponad 700 stron dokumentacji i przez sześć miesięcy pisali same tylko dialogi, to takiego projektu milczeniem zbywać nie wypada.

BARD'S TALE będzie grą role-playing, roz-

Dwóch na jednego, to nie wróży nic dobrego. Ale razem damy radę, ty i ja, mój brachu, pokonamy ich bez strachu.



The BARD'S TALE

grywającą się na północy Szkocji (Wyspy Orkney). Autorzy mocno podkreślają fakt, że pragną sobie z niektórymi zgranych RPG'owych motywów robić jaja. I tak na przykład, gdy bohaterowi przyjdzie w jakiejś przykurzonej piwnicy trząść szczury po łbach (pamiętasz FALLOUT?), to da wyraźnie do zrozumienia, jak bardzo się tym zadaniem czuje zażenowany. A gdy z kolei na ratunek czekać będzie piękna księżniczka na szczycie wieży, to nasz bard westchnąwszy skomentuje, że mogliby te piękności sadzić na parterze. Dowcipów tego typu ma być bez liku. Narrator będzie podpowiadał bohaterowi jak iść, a gdy ten drugi za bardzo się oddali od wyznaczonego punktu, to „komentator” pozwoli sobie na korygowanie poczynąń barda.

Podstawą prowadzenia rozgrywki będą zdolności muzyczne i wokalne – umiejętność „rytmiczna” – pozwalające na przywoływanie pomocników w postaci stworzeń z szerokiego bestiariusza. Początkowo bard umie

tylko ściągnąć do pomocy szczura, ale nie od razu Rzym zbudowano. Wraz z rozwojem postaci, nie tylko typ, ale i ilość bestii-podkomendnych ulega poprawie. Rzecz jasna rozwijać będziesz też inne umiejętności (zręczność, siła, żywotność, charyzma). Ciekawie rozwiązano ulepszanie ekwipunku – nowa, lepsza broń automatycznie zastępuje słabszą, a ta druga zamieniana jest w złoto. Jeśli autorzy mają w zanadru więcej takich smaczków, to szykuje nam się niezły hit.

Bard's Tale

Role-playing

• **Wersja polska**

• **Tryb multiplayer**

• **Wersja polska**

• **Tryb multiplayer**

• **Premiera: koniec 2004**

• **Gra dla:**

Jeszcze nigdy nie przyzywałem zwierząt przy pomocy instrumentów muzycznych – małe przyspiewki przy dużym kulku to też interesująca sprawa. BARD'S TALE – bądź czymś przedziwnym.



cd-r

dvd±r

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. Products in Europe

1-56

MULTISPEED

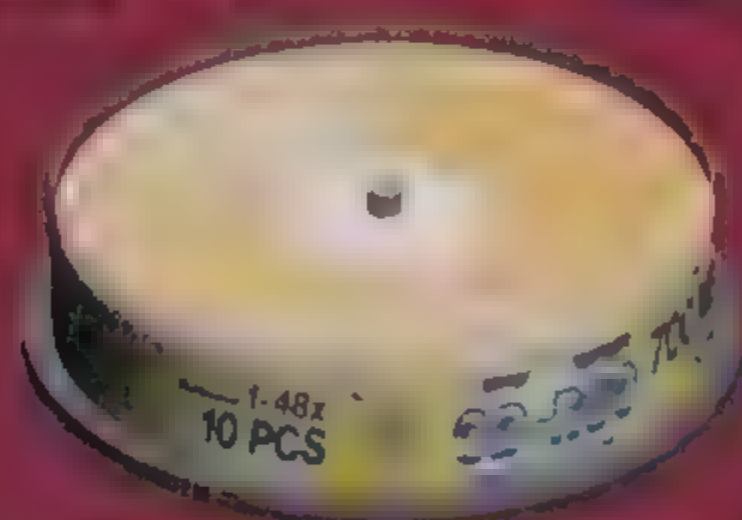
Dyskietki
10 PCS



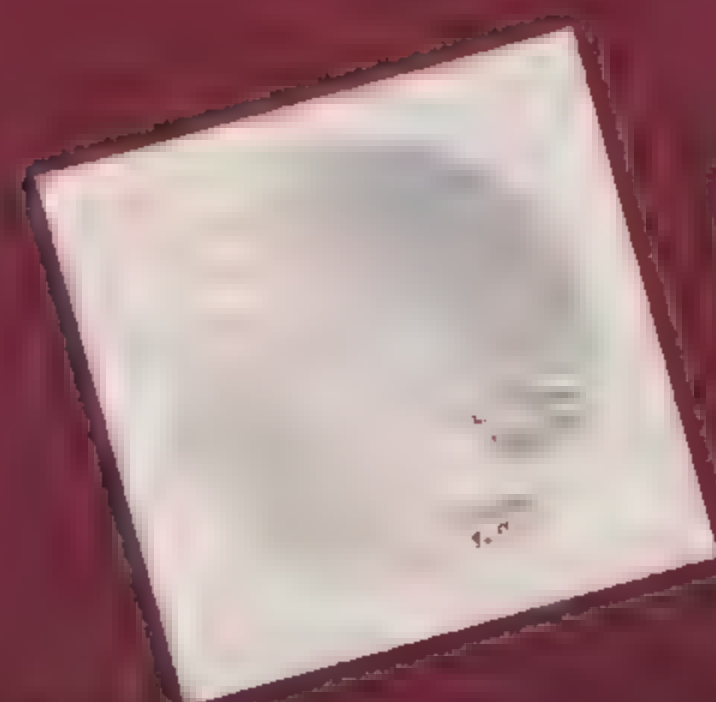
Cake
25 CD-R



Cake
10 CD-R



Cake
50 CD-R



CD-R
w kopercie



DVD-R
w kopercie



DVD+R
w kopercie

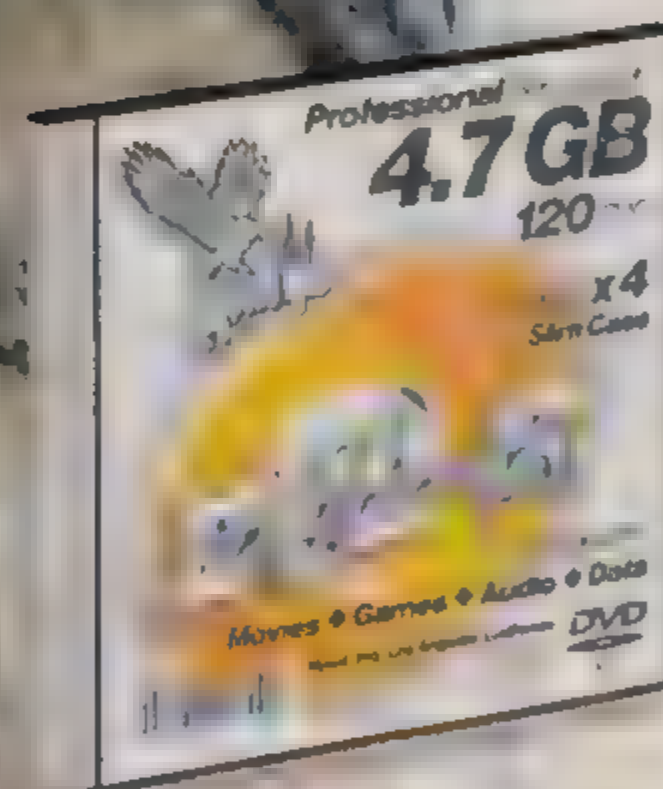
**Szukaj w sklepach
na terenie całego kraju!**

Sprzedaz wysylkowa „Hawk”
tel. (022) 332-34-52; Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00, dostawa w 24 godziny!
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

Wylaczna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel. +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

Wypali! Na pewno!

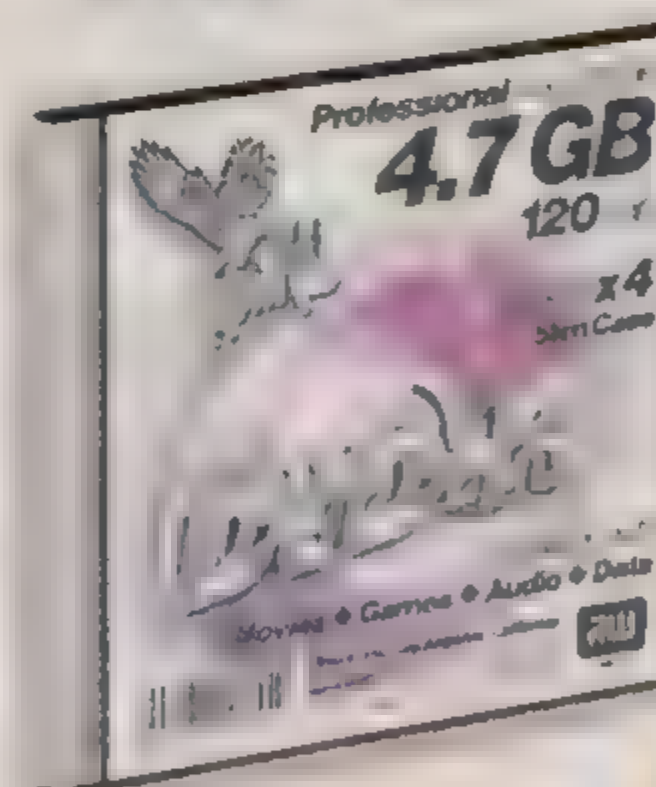
- ▶ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio, służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- ▶ doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- ▶ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- ▶ doskonale wyważenie
- ▶ 56 i 48-krotna prędkość nagrywania CD-R



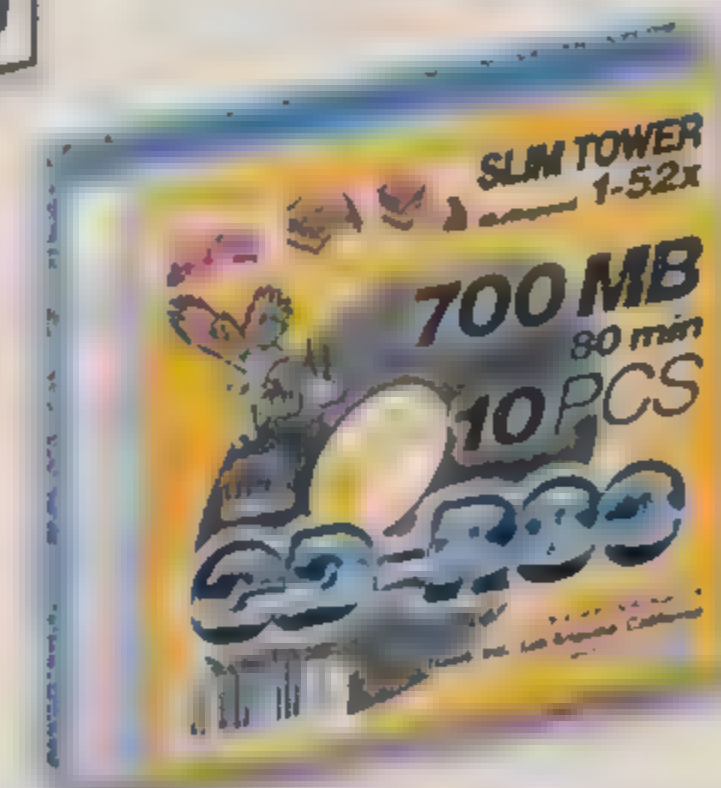
DVD-R x4
Wypalisz
4.7GB



DVD+R x4



**Slim
Tower**
10 PCS



**Slim
Case**
1 PCS

CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 700 Mb +0,1 ♦ Czas nagrywania: 80 min ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1
Średnica otworu: 15 mm ♦ Grubość: 1,2 mm ♦ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika: poliwęglan ♦ Warstwa zapisu: ftalocyjanina ♦ Warstwa odbłaskowa: srebro
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV ♦ Procent odbicia: >65%

DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 4,7 Gb ♦ Czas nagrywania: 120 min ♦ Prędkość nagrywania: x4 ♦ Zgodne ze spec: DVD±R 2.0
Długość fali prom. lasera: 650 nm ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1 ♦ Średnica otworu: 15 mm
Grubość: 1,2 mm +0,3 -0,06 mm ♦ Format nagrywania: Data (DVD+ROM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio)
Średnica powierzchni nagrywania: 48 mm 116 +0,05 mm ♦ Materiał nośnika: poliwęglan
Warstwa zapisu: ftalocyjanina ♦ Warstwa odbłaskowa: srebro ♦ Procent odbicia: 45-85% ♦ Żywność: 100 lat
Kompatybilność: Plextor, Asus, Pioneer, Toshiba, Sony, Teac, TDK, Nec, LiteOn i inne nagrywarki DVD±R/RW
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV



Opackowanie pastkowe w zestawie.

EXTRA
WYDANIE EXTRA

3 pełne wersje gier i nie tylko!



Szczegóły na
www.MaxKids.pl

Na płycie CD znajdziesz pełne wersje gier dla dzieci: Anemone, Krasnale 2 oraz Bubble Bobble Nostalgia, oraz wiele demo i dodatków.

SZUKAJ W: KIOSKACH
OD 19.0004 W KIOSKACH

Anemone to gra zręcznościowa z kolorową grafiką utrzymaną w stylu manga i z atrakcyjną fabułą. Na gracza czeka do przejścia wiele kolorowych, wypełnionych ciekawymi zadaniami poziomów.



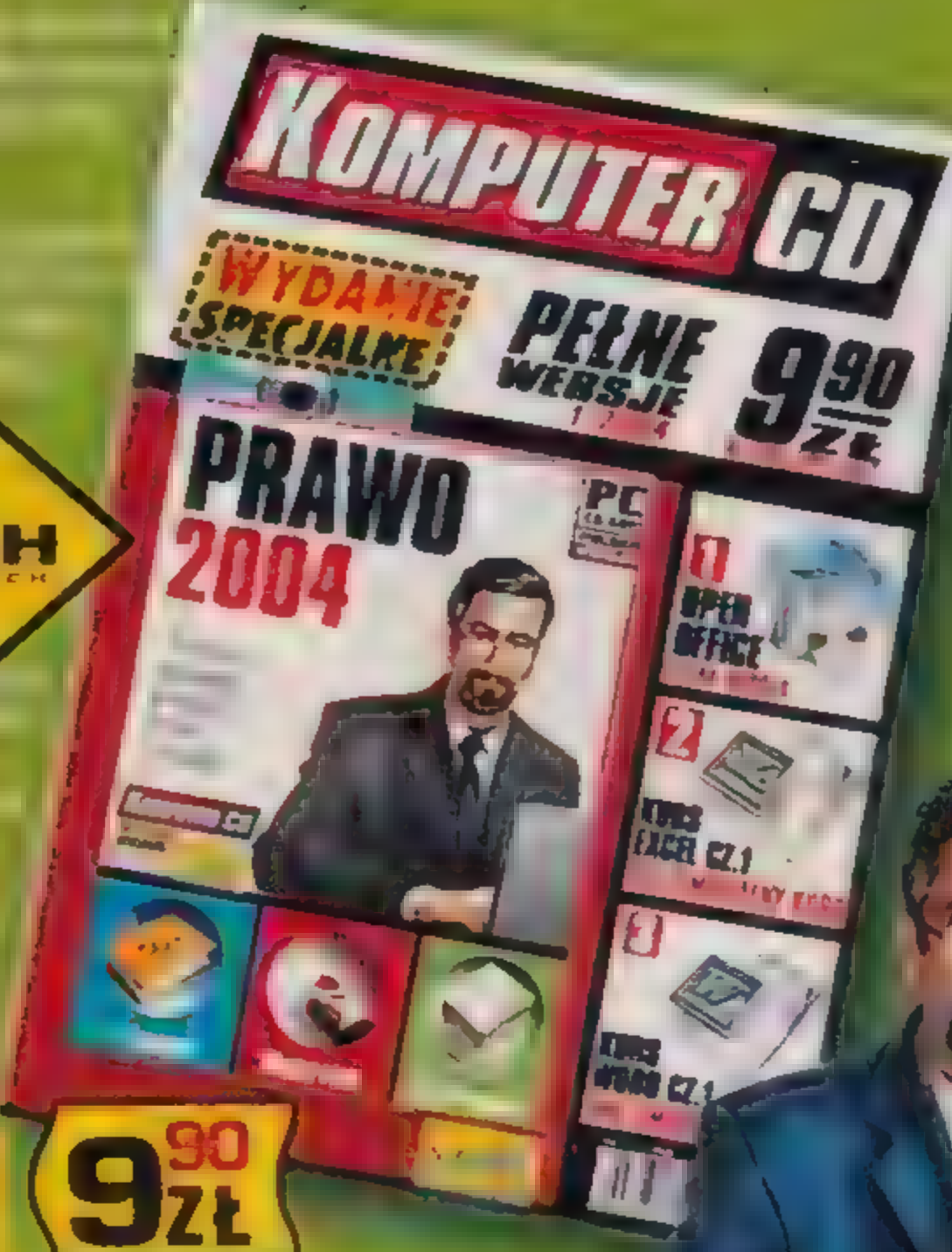
9.90 zł

SZUKAJ W: KIOSKACH

INTERIA.PL
www.interia.pl

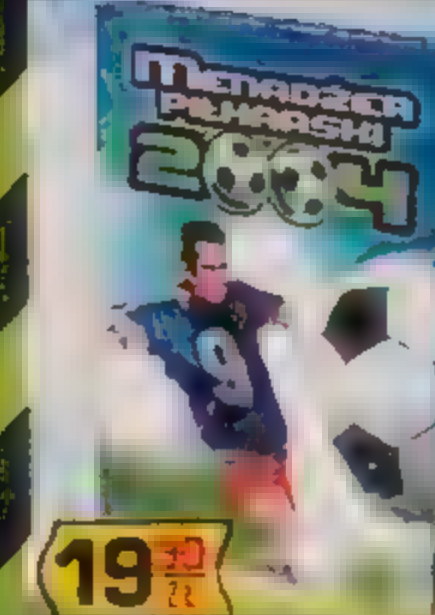
KOMPUTER CD

WYDANIE SPECJALNE 1/2004



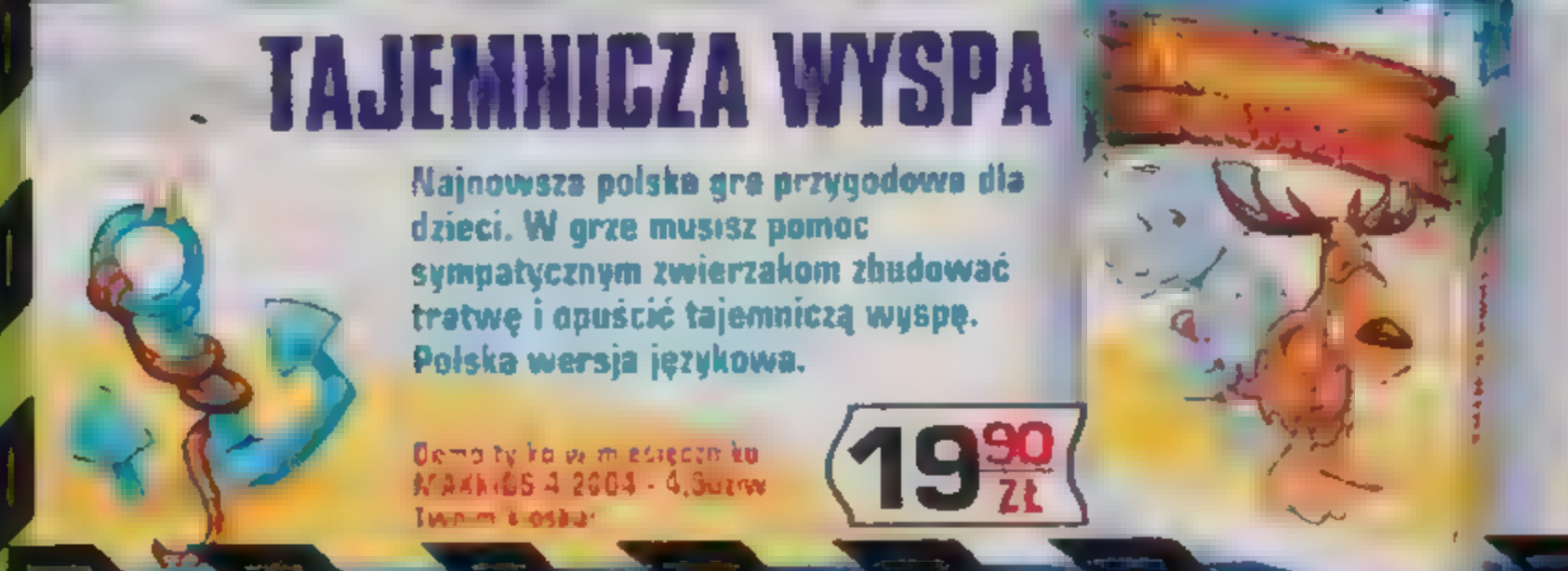
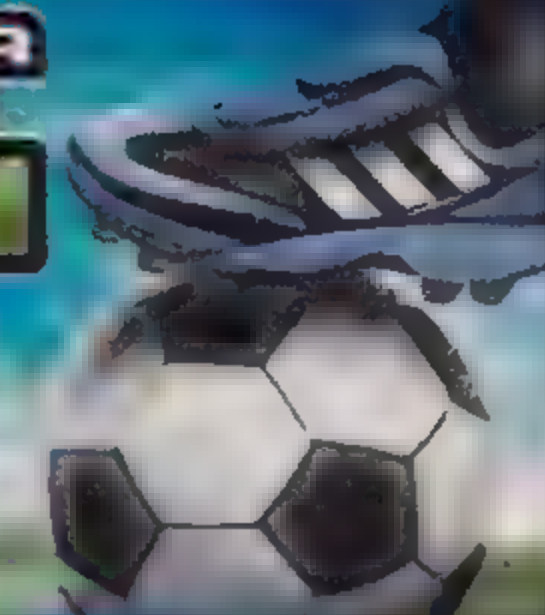
9.90 zł

Szczegóły na www.KomputerCD.pl



MENADŻER PIŁKARSKI 2004

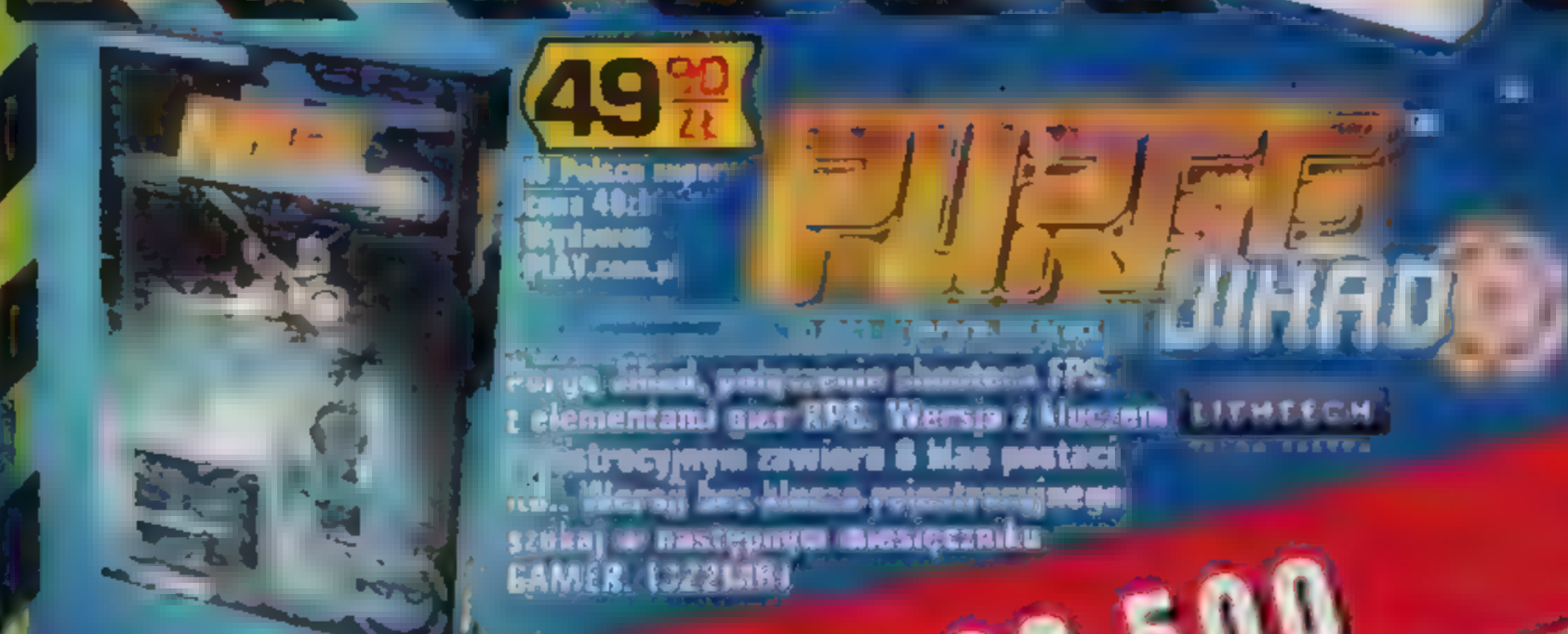
Najnowszy menadżer piłki nożnej w realnej cenie 19.90 zł. Premiera dopracowanej gry z edytorem składów i innym dodatkami. www.mp2004.play.com.pl



TAJEMNICZA WYSPA

Najnowsza polska gra przygodowa dla dzieci. W grze musisz pomóc sympatycznym zwierzątkom zbudować tratwę i opuścić tajemniczą wyspę. Polska wersja językowa.

19.90 zł



49.90 zł

TEL. (22) 832 54 30

WWW.PLAY.COM.PL

SMS + 48 604 100 500

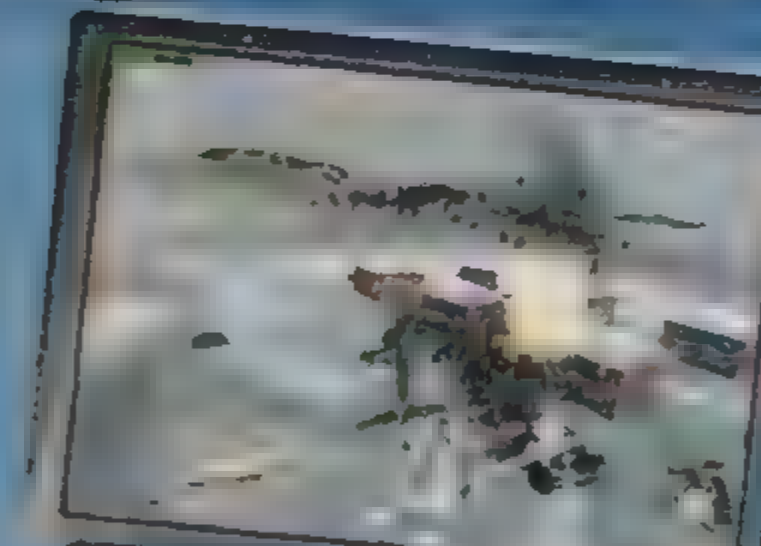
PREMIERA W SUPER GENIE!



Ładuj helikoptery i strzelaj za sterami Gwintu Tank Killera i zmierz się z 30 emocjonującymi, pełnymi akcji misjami. Strzelaj do wrogich czołgów, łodzi i helikopterów.

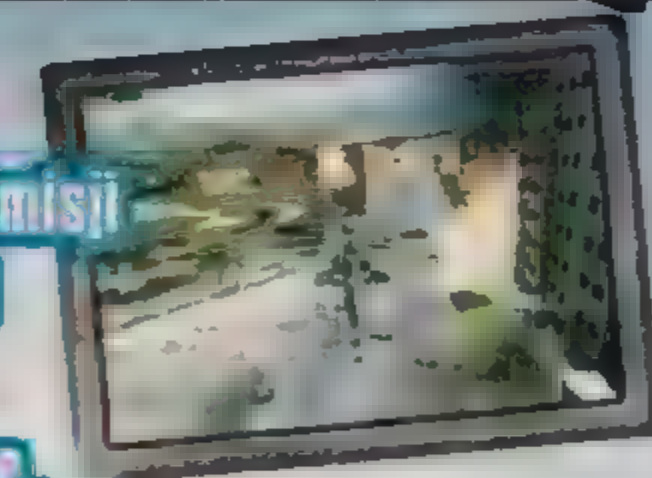


EMOCJONUJĄCE POJEDYNKI POWIETRZNE!



NIESAMOWICIE GRZYWALNA I WCIĄGAJĄCA

- 4 różne rodzaje broni
- Ponad 30 pełnych akcji misji
- Revelacyjna grafika 3D
- Gra używa silnika graficznego Renderware.



GUNSHIP TANK KILLER

2CD

3CD



29.90 zł

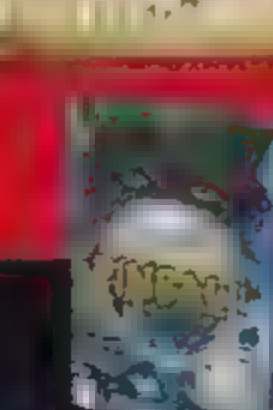
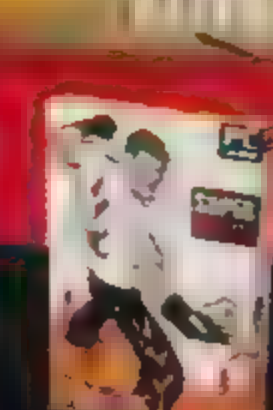
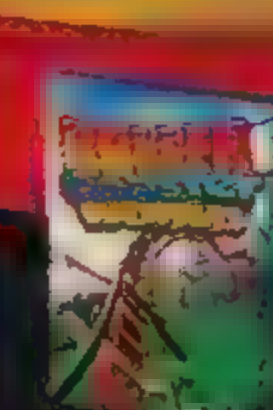
Wersja w plastikowym pudełku zawiera 2CD i 5 pełnych wersji. Szukaj w kioskach i sklepach.

SZUKAJ W: KIOSKACH
OD 20.0004 W KIOSKACH



5 PEŁNYCH WERSJI

WWW.MAXGAME.INFO



FIRE FIGHTER

PREMIERA W SUPER GENIE!

Gra komputerowa w której zastaniesz strażakiem. Zmierz się z ogniem i z własnymi strażakami.



ŚWIETNA GRAFIKA/DZIĘKI SILNIKOWI RENDERWARE

12 PEŁNYCH WERSJI W TYM:

- FIRE FIGHTER PL
- 3D LIVE POOL
- SUPER CROSS KINCA ...



10 DŁUGICH MISJI
PL POLSKA WERSJA



ZOSTAŃ STRAŻAKIEM
WALCZ Z OGNIEM!

Co miesiąc pełne wersje nowych gier - w rewelacyjnie niskiej cenie! Szukaj w kioskach i w sklepach.



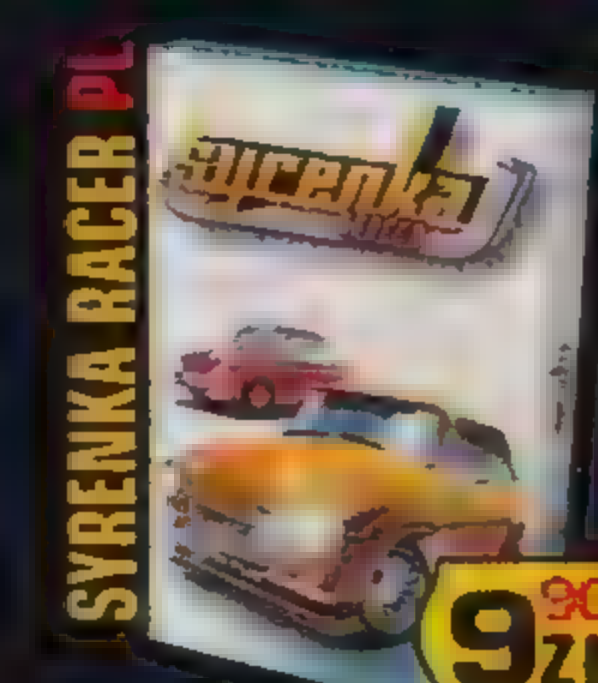
SZUKAJ W: KIOSKACH



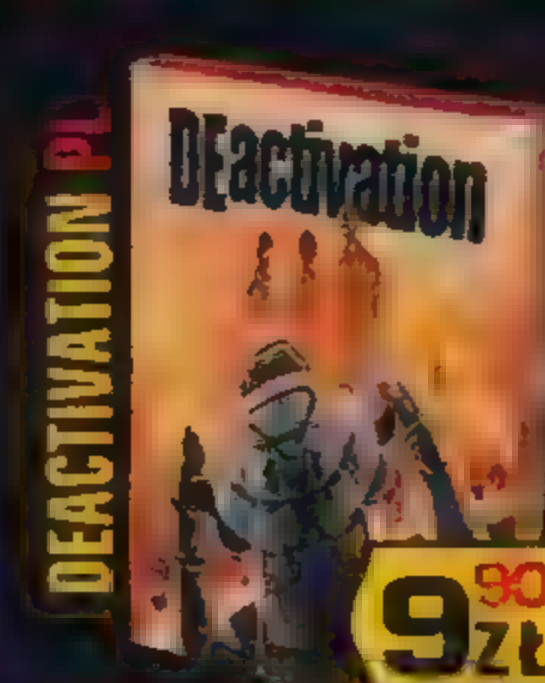
9.90 zł

CD MANIAK

WWW.COMANIAK.PL • 12 PEŁNYCH WERSJI • 2 CD • SZUKAJ W KIOSKU W NASTĘPNYCH NUMERACH CD Maniaka SZUKAJ FAJNYCH GIER.



9.90 zł



9.90 zł



9.90 zł

Nowe wyścigi Syrenki! www.SYRENKA.play.com.pl

Prezentera w grze...
Strategiczne - taktyczne

Wojna-czołgów na białym...
Pamiętasz Dogfightera? (o polskiej wersji!)



PROMOCJE

1 SKI DOO TEAM RACING GRATIS*

2 TRAFFIC GIANT GOLD GRATIS*

3 PLAKAT GRATIS* - JEDNE PODAJE

4 POKROWIEC NA 2406 GRATIS*

Nieależnie co zamowisz - dostaniesz pełną grę GRATIS!

ZAMÓWIENIA

PLAY.com.pl

TEL 0 prefix 22 832 54 30
TEL 0 (prefix) 22 832 54 31
SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT: TEL 0 (prefix) 22 832 54 31

www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP FIRMOWY:
WARSZAWA 01-652
ul. Potocka 14 paw.3

NOWOŚĆ SMS
Wzrost SMS pod nr +48 604 100 500
poza 1000 znaków - za darmo! (tylko dla klientów indywidualnych)
Wzrost SMS pod nr +48 604 100 500



Unikalny przebieg
specjalna historia
i beyond the frontier
w pełnej wersji gry
i w rozszerzeniu
na świecie gra
wydawną została w całości
w 2004 r.
w Polsce 49,90 zł brutto



70 różnych statków
Różne rodzaje broni
Dynamizm, dynamiczny
wszechświat
Wciągająca fabuła

GRA ZWIERA REWELACYJNE
WYDANIE NA ŚWIECIE
SZCZĘŚLIWIE NA POLSKĄ
STRONĘ www.X2.play.com.pl

2 CD
+ 1 CD AIRLINES 2



Do pierwszych
500 zamówień w
PLAY.com.pl
dostaniesz
t-shirt X2

WYKUP WYKUP

WYKUP WYKUP

19 zł **EJAY HIPHOP 3**

19 zł **INTERNET PROTECTOR**

19 zł **WWW STUDIO 2004**

19 zł **Techno 3**

19 zł **PIŚC SZYBIEJ 2004**

19 zł **PRAWO JAZDY 2004**

19 zł **PC SPAM KILLER 2004**

19 zł **GRY LICZBOWE 2004**

19 zł **CV - MOJA PIERWSZA PRACA**

19 zł **MASSIVE ASSAULT PL**

84 zł **COLIN 4**

114 zł **COUNTER STRIKE COMBO ZERO**

45 zł **ENIGMA RISING TIDE**

36 zł **BATTLEFIELD 1942**

99 zł **FAR CRY**

19 zł **KURCZAKI X**

19 zł **RAILROAD.EXE**

19 zł **PACIFIC WARRIORS 2**

TOP 10 GRY

- MASSIVE ASSAULT PL 19 zł
- PACIFIC WARRIORS 2 19 zł
- X2 THE THREAT PL 45 zł
- RAILROAD.EXE 19 zł
- ALIEN SHOOTER PL 10 zł
- ROBIN HOOD DEFENDER PL DVD-ROM 19 zł
- ELIMINATOR X 19 zł
- BRIGADE WINDY 19 zł
- MALUCH RACER 19 zł
- WANTED GALT 19 zł

TOP 5 PROGRAMY

- EJAY HIP HOP 3 PL 19 zł
- EJAY TECHNO 3 PL 19 zł
- COSMOPOLITAN 3 19 zł
- FOTO STUDIO 19 zł
- GRY LICZBOWE 2004 19 zł

Nowości

- X2 THE THREAT 45 zł
- ROBIN HOOD DEFENDER CROWN 29 zł
- HALF LIFE COMBO ZERO 49 zł
- COLIN 4 84 zł
- FAR CRY 99 zł

ZAPOWIEDZI

- THAMMOT'S AT WITRE 19 90 zł
- COMBAT MISSION BARRACUDA 29 90 zł
- BEAMTOWN RACING 19 zł
- ETROM PL 45 zł
- EJAY DANCE 4 19 zł
- DRES RACER (125p) 10 zł
- DEACTIVATION PL 10 zł
- EXTREME AIR RACING 2 PL 45 zł
- MALUCH RACER 2 19 zł
- MANAGER PRKARSKI 2004 PL 19 zł

110 zł **SWIATYNI PIĘKNOŚCI**

114 zł **STARWARS KINEMATYKA**

118 zł **COMMANDOS 3**

118 zł **COLIN 2**

118 zł **BATTLEFIELD VIETNAM**

129 zł **DENS EX**

19 90 zł **FALLOUT TACTICS**

19 90 zł **NEVERWINTER NIGHTS**

OFFROAD 4X4

WADI BASHER

NOWOŚĆ!

Gra zawiera:
- 5 szczegółowo wyprofilowanych samochodów
- 10 torów wyścigowych na których nie musisz się ściśle trzymać wyznaczonych tras
- 5 kierowców posiadających indywidualny styl prowadzenia pojazdu
- 7 zmieniających się warunków atmosferycznych
Oficjalna strona: www.http://www.wadibasher.com

SZACHY

SZACHY

19 90 zł

SZACHY Easy Chess 2.0 to program szachowy który pozwoli ci spróbować sił w grze z komputerowym przeciwnikiem. Jego obsługa jest prosta i intuicyjna dzięki czemu nawet początkujący szachściści nie powinni mieć problemów z jej opanowaniem.

TEL. (22) 832 54 30

WWW.PLAY.COM.PL

SMS +48 604 100 500

GAMER 3/2004

Pełne wersje: BeachVolleyball, Moon Tycoon PL

Demo: Colin M. Rally 4, X2 the THREAT, Alien Shooter, Kurczaki X (Moon), Streets Racer

Patche: Maluch Racer 1.5 (nowe), wstępnie: Thow, Easy, nowy Maluch Poldek Driver (poprawion 3 błędy)

Recenzje: Silent Storm 2, Railroad.exe, Championsing 03/04, BrokenSword 3

4 90 zł

MAX KIDS 4/2004

Już w kioskach

Pełne wersje gier komputerowych dla dzieci: Battle Ju, Toyland Racer - za jedyne 4,90 zł w Twoim kiosku

Na płycie znajdziesz również grywalne demo: wielki (nowy) dla dzieci w tym IceLand po polsku!

4 90 zł

KOMPUTER CD 4/2004

Już w kioskach

Pełne wersje:

- ANTY POPUP 2004 PL - pełna komercyjna wersja TYLKO
- U NAS: AntyVireKIT PRO 2004 - pełna wersja
- Pacific Warriors 1 - pełna wersja
- Matematyka Matura - pełna wersja
- Zapowiedzi, recenzje, sterowniki i drivery!!!

4 90 zł

Podstuchaliśmy...

WWW i pomoc EA Polska

Współpraca z Electronic Arts umożliwia nam dostęp do ich strony internetowej (www.ea.com.pl), a także lokalne bazy pomocy. Jeśli nie działa ci taka opcja, napisz do EA i powiedz, że potrzebujesz pomocy. Adres: EA Polska, ul. Słowackiego 15, 01-644 Warszawa. Tel.: 22 640 72 34.

DUNGEON SIEGE 2 coraz bliżej

Prace nad DUNGEON SIEGE 2: The Lord of the Rings Edition są już w pełnym toku. Gra przyniesie nowe lokacje i nowe rodzaje przeciwników. Szkoła mistrzów i nowa historia. Gra będzie bardziej interaktywna i bardziej realistyczna.



W krainie Nigdy-Nigdy

Bob i Niek z Valve. Firma pracująca nad nową grą Half-Life 2. Gra ma być bardziej realistyczna i bardziej interaktywna. Gra ma być bardziej realistyczna i bardziej interaktywna.

The Rock: Towar Książek

Wydawnictwo "The Rock" Johnson, były prezydent USA. W wydawnictwie "The Rock" Johnson, były prezydent USA. W wydawnictwie "The Rock" Johnson, były prezydent USA.

CD Projekt i liderzy

Firma CD Projekt, która wydała grę Wiedźmin, ma plany na przyszłość. Firma CD Projekt, która wydała grę Wiedźmin, ma plany na przyszłość.

Xbox na pokładach

W Xbox można znaleźć wiele gier. W Xbox można znaleźć wiele gier. W Xbox można znaleźć wiele gier.



PC

Caribbean Crisis

Karaiby. Piach, palmy, panny w bikini i martini. Wstrząśnięte, nie zmieszane. Chce się żyć! Sek w tym, że nie bardzo można. Akcja gry CARIBBEAN CRISIS toczy się bowiem w 1962 roku, w samym środku kryzysu kubańskiego. Bezsilni Amerykanie z rozkazu samego JFK atakują radziecki atomowy okręt podwodny. Ów odpowiada ogniem. Wybuch gigantyczny konflikt, Kuba niemalże znika z powierzchni Ziemi, a Moskwa, Leningrad, Nowy Jork i Waszyngton zamieniają się w zgłiszcz. Rozpoczyna się bój o surowce naturalne – te nieskażone, rzecz jasna. Z oczywistych względów do ich zdobycia strony wykorzystują jednostki tradycyjne. A gracz? Gracz ma nową strategię czasu rzeczywistego. Dopracowaną, widowiskową, z autentycznymi jednostkami z lat 60. oraz muzyką z epoki. Tytuł alternatywny produkcji: CUBAN MISSILE CRISIS.



PC

Sid Meier's Pirates!

W 1987 roku Sid Meier stworzył grę PIRATES! W 2004 roku wydał jej odnowioną wersję, zatytułowaną dość megalomańsko SID MEIER'S PIRATES! Wcielisz się w niej w hersztę bandy zabijaków, a zarazem kapitana potężnego galeonu. Pracę dostaniesz na Karaibach – zajmiesz się łupieniem statków kupieckich, okradaniem wiosek i napadaniem na portowe mia-



Settlers 5

Minęło już dziesięć lat, odkąd rycerz po raz pierwszy przyjechał do potężnego zamku, położonego gdzieś na uboczu niewielkiego księstwa. Dość śmieszne intro robiło wówczas kolosalne wrażenie, a rozgrywka wciągała niczym świstak sreberka. Nic dziwnego, że najnowsza, piąta już odsłona OSADNIKÓW nie przyniesie wielkich zmian. Gracz nadal będzie stawiał chorągiewki, woził drewno od drwała do budowniczego, a u rybaka kołował fisze. Program zaszokuje jednak szatą graficzną. Autorzy gry zdecydowali się wreszcie na pełen trójwymiar. Skorzystali ze sprawdzonego silnika Renderware, uproszcili interfejs, wprowadzili nowe towary i nowe zawody. Poprawili model ekonomiczny oraz rozbudowali tryb bitewny. O tym, czy przypadkiem się nie sfrajerzyli, przekonasz się pod koniec tego roku, kiedy SETTLERS 5 trafi wreszcie do sklepów.

PC / PS2 / Xbox

Mashed

W



stezka. Będziesz szukał skarbów, toczył widowiskowe morskie bitwy, mieszał na szpady w czasie licznych abordaży, a także zatrudniał posiadaczy wyjątkowo paskudnych mord. Gra, podobnie jak wydane niedawno ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN, jest uproszczoną wersją hitu sprzed lat. Imponuje jednak ładną grafiką i ponoć zabawnymi minigierkami (np. tańczenie na balu u gubernatora). Tylko czy starsi gracze kupią taką ściemę?

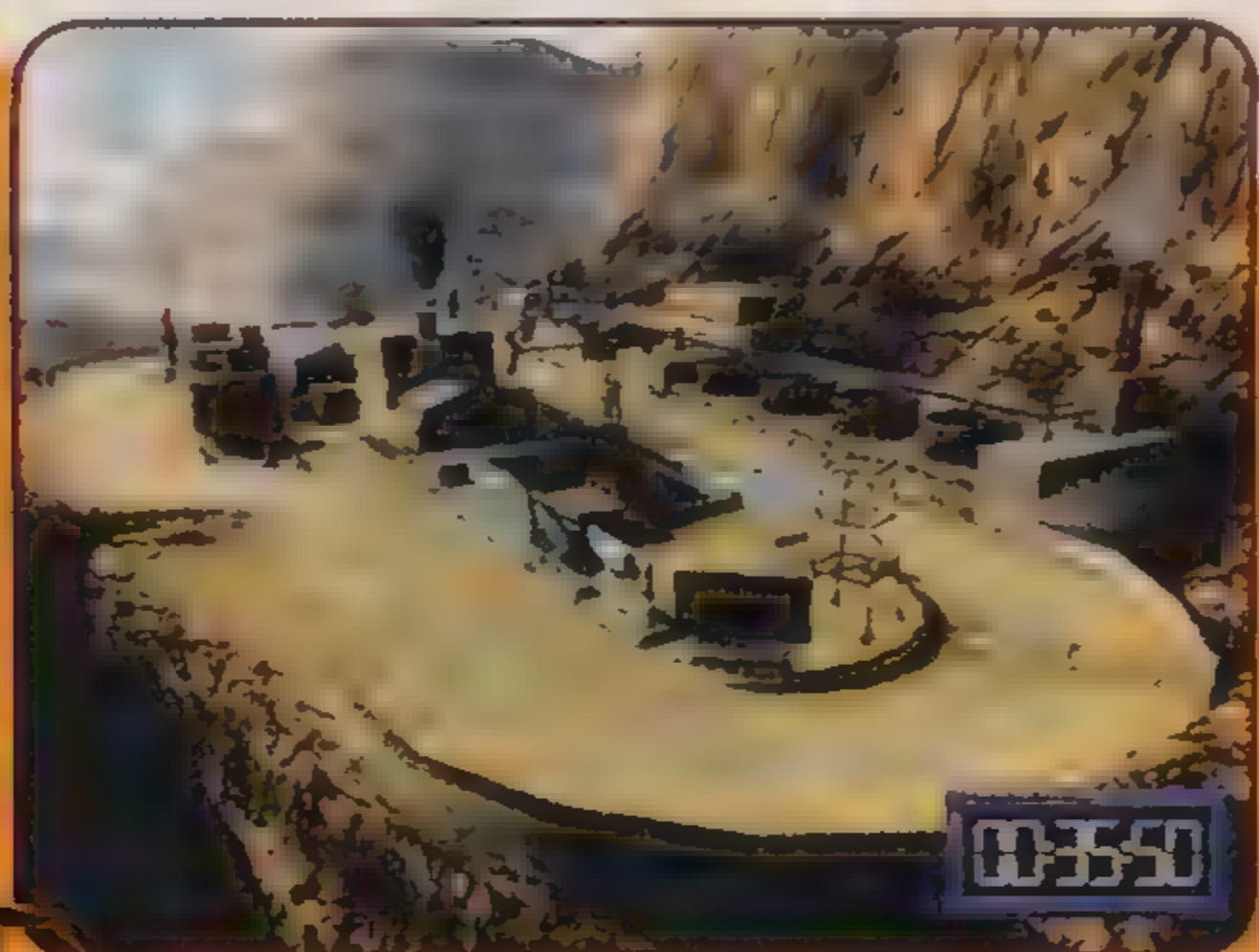
Call of Duty: United Offensive



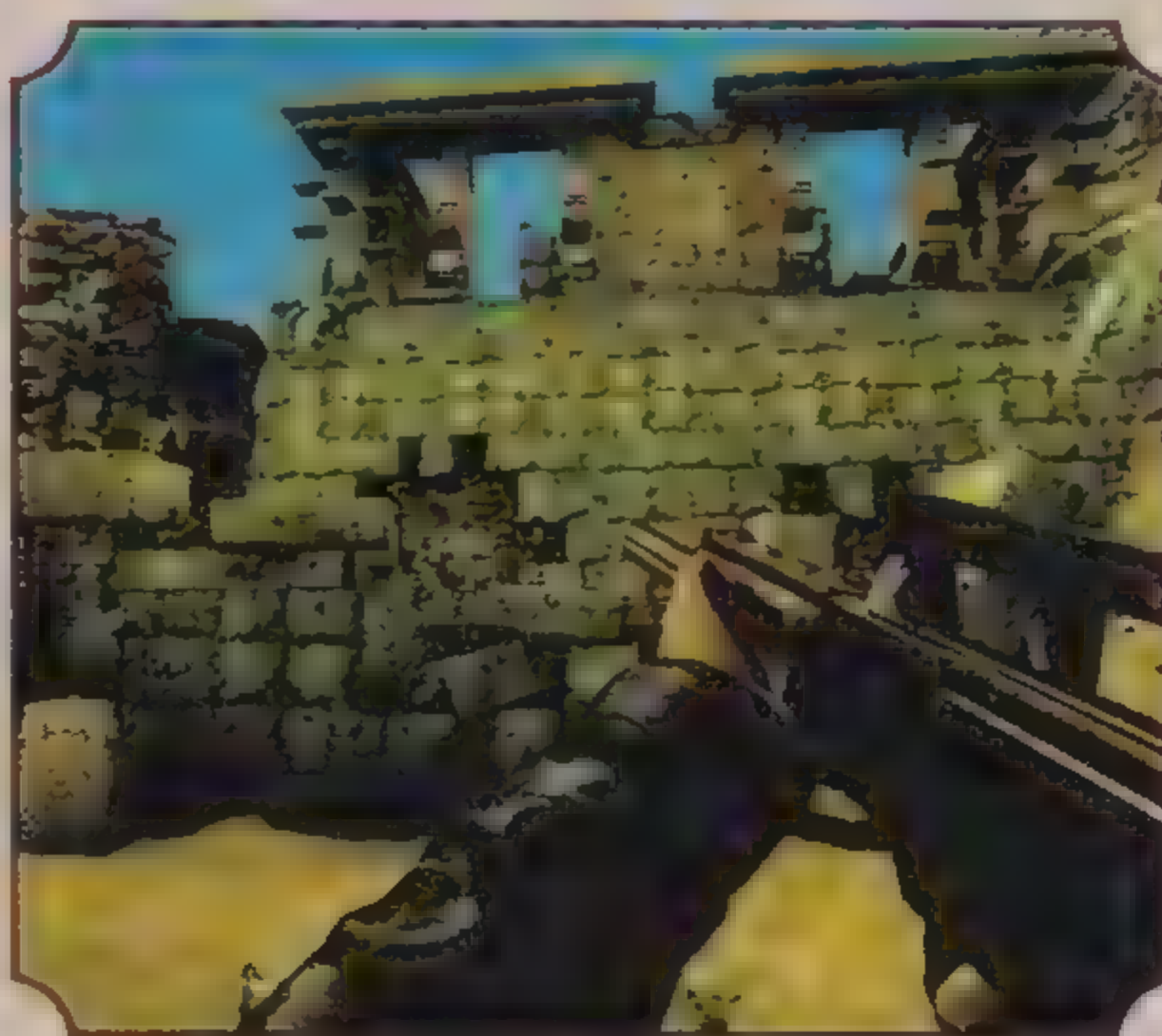
granaty i ratując się przed tymi, które zrzędzeniem losu wrócą do ciebie. Poprawiona Sztuczna Inteligencja przeciwników oraz lepsza grafika (wybuchy, opady deszczu i śniegu) to kolejne atuty UNITED OFFENSIVE. Nowości nie ominą też trybu Multiplayer. Gracze wezmą udział w Tank Battle oraz rozgrywkach typu Domination, zaś dołączony do gry edytor pozwoli im zaprojektować większe i ciekawsze mapy.



Pierwszy oficjalny dodatek do jednej z najlepszych gier minionego roku zabierze cię w podróż po polach największych bitew II wojny światowej. Zobaczysz walki w rejonie Bastogne, bój o Kursk, a także piaski Sycylii. Wskoczysz do czołgu, by z jego kabiny siać zniszczenie, a także pobawisz się miotaczem płomieni. Wiele czasu spędzisz, rzucając



Hellforces



Rosyjska strzelanina FPP z paskudami w rolach głównych. Jej akcja rozpoczyna się z chwilą, gdy biofizyk Henry Alfred Cole odkrywa metodę oddzielania duszy od ciała. Tworzy w ten sposób pozbawione jaźni potwory, przypominające charakterem popularne zombie. Kontrolę nad jednym z nich przejmie demon Baphomet i zakłada oficjalny kult Lucyfera. Nadejście Czarnego Pana zbliża się wielkimi krokami i zadanie gracza polega na tym, żeby temu zapobiec. Najlepiej wybi-

jając wszystkie bestie w pień. W HELLFORCES pojawi się około 45 potworów, ponad 20 rodzajów broni i sprzętu, w tym noktowizor, lornetka i czujnik ruchu. Sama gra utrzymana będzie w stylu dziadka o imieniu DOOM – a więc dużo, dużo, dużo strzelania i mało, mało, mało myślenia. Bo i po co myśleć? Że niby myślenie ma przyszłość? Buhahahaha!



Prism: Threat Level Red

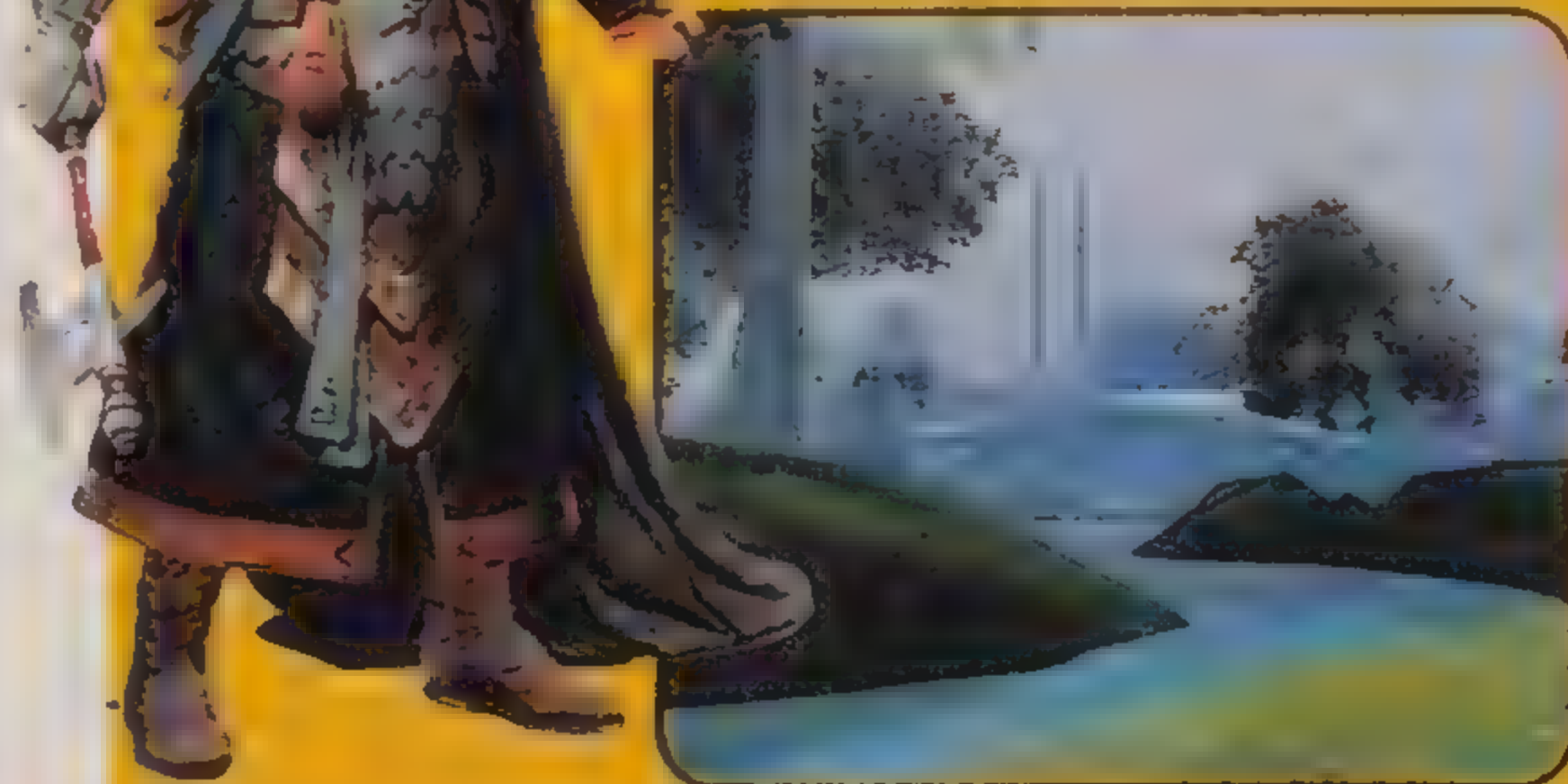
Pamiętasz REAL WAR? Była to niezbyt udana strategia czasu rzeczywistego, która powstała na podstawie programu szkoleniowego armii amerykańskiej. Jej autorzy przerzucili się na gry FPP. Obecnie tworzą PRISM: BLACK SHIELD, darmową reklamówkę Gwardii Narodowej, swoisty odpowiednik osławionego AMERICA'S ARMY. Jednocześnie kończą prace nad jej komercyjną wersją, zatytułowaną PRISM: THREAT LEVEL RED. Jej akcja toczy się w niedalekiej przyszłości, kiedy to Stany Zjednoczone tworzą nową jednostkę do walki z terroryzmem, wykorzystując najnowsze zdobycze techniki i pełniącą chwilami rolę kontrwywiadu. W porównaniu z BLACK SHIELD, gra zawierać będzie więcej lokacji, misji i broni, a także rozbudowany tryb dla pojedynczego gracza.



Vanguard: Saga of Heroes

Wyobraź sobie bezkresny ląd zamieszany przez smoki i rycerzy, pełen tłocznych miast i strzelistych zamków, cichych i spokojnych wiosek, skarbów poukrywanych w zapomnianych grobowcach i głębokich jaskiniach. Tak, tak, to twoja nowa ojczyzna! Już niedługo znajdziesz sobie w niej dom, zatrudnisz się jako wojownik, barman, kupiec bądź rze-

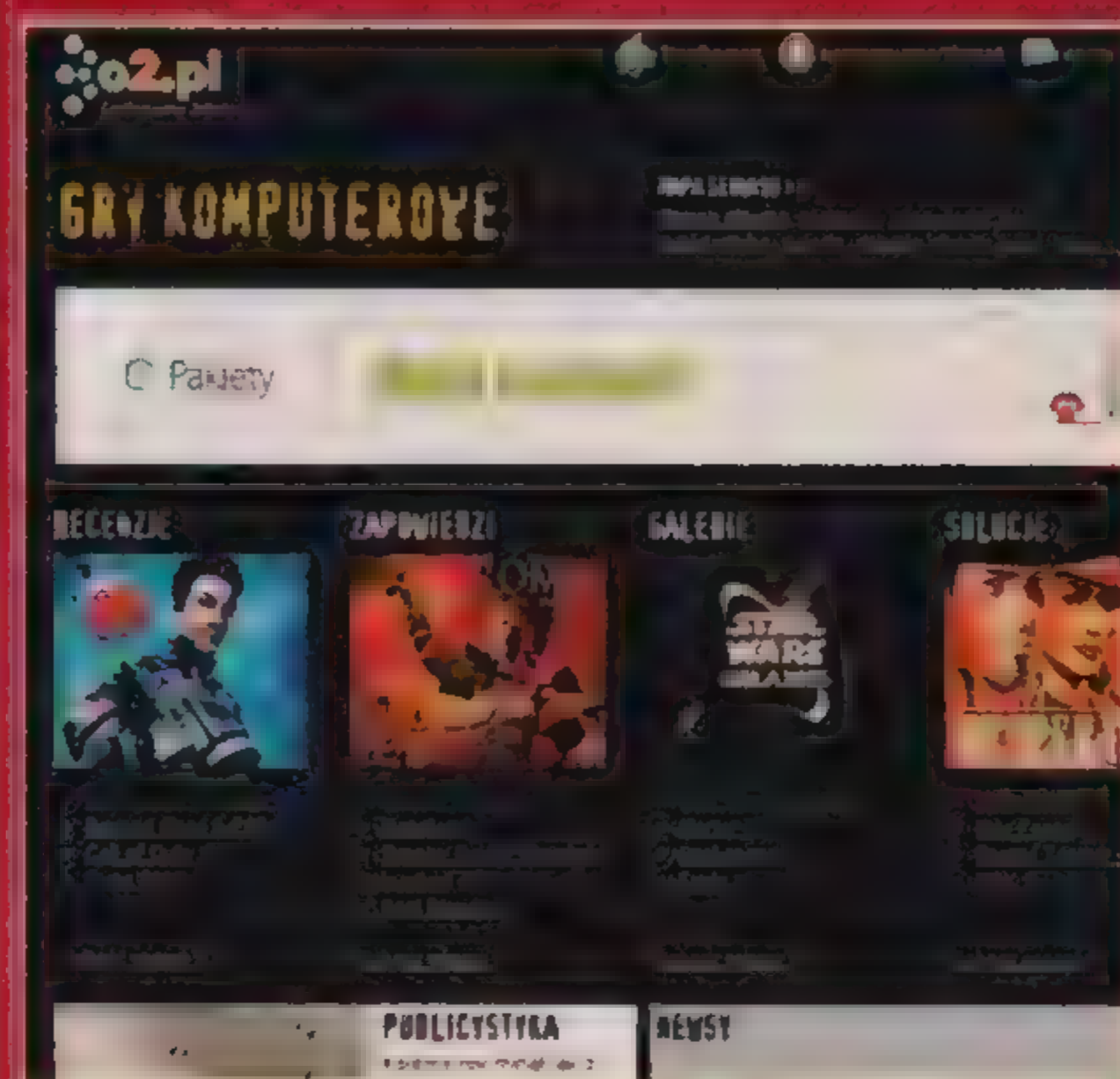
mieślnik i zakupisz wóz oraz konia. Jeśli zechcesz, wdasz się w dworskie intryki, dogadasz się z lokalnymi przedstawicielami prawa i wsuniesz w tę czy inną kieszeń łapówką załatwisz komuś banicję. W czasie zamorskiej wyprawy stoczysz bój z piratami, zwiedzisz też głębokie lochy pod zrujnowanym kasztelem, w którym straszy. VANGUARD to gra sieciowa trzeciej generacji, perfekcyjna graficznie, szalenie rozbudowana i wciągająca. WORLD OF WARCRAFT oraz EXARCH zyskają naprawdę męznego konkurenta!



Podstuchaliśmy...

Wysyp nowych serwisów

Upadek Wirtualnej Polski nie pogrzebał go, przeciwnie. Imperium Gier (oryg. www.gry.pl), lecz konkurencyjnym serwisem, dał sygnał do rozpoczęcia prac nad wirtualnym serwisem gier. Swoje odpowiedzi stworzył już dotychczasowy gry.pl, a także inspiracją służył mu GNI www.gamesweek.pl. Wszystkie działy serwisu, oprócz sekcji, która nie ma jeszcze swojego odpowiednika, toczy się w tym samym kierunku.



19.05.2005

Nie, to nie jest data kolejnego zamachu szatka. Osmy. W tym dniu do kin na całym świecie wkroczy trzeci sezon „Gwiezdnych wojen”. Towarzyszyć mu będzie premiera gry komputerowej opartej na fabule filmu.

FLATOUT wciąż w produkcji

Autorzy RALLY TROPHY wciąż pracują nad swoją nową grą FLATOUT. O tych niekonwencjonalnych, lecz bardzo realistycznych wyścigach zderzeniowych samochodów. CLICK! pisał ponad rok temu. Program w tym czasie rozwijał się i wciąż powstaje.



W produkcji

Duże studio komputerowe przygotowują się do targów E3 w Los Angeles. Lista zapowiedzianych tytułów rośnie i lista nie dzieje się w chwili obecnej. Obecnie m.in. GHOST RECON 2, JAGGED ALLIANCE 2, PRINCE OF PERSIA 2, RAINBOW SIX, BLACK ARROW, KINGPIN 2 i MYST 4.

Już nie w produkcji

Kończąc się recesja i pewnością nie pomoże autorowi trypsalnego horroru CLERIC, który właśnie powędrował na cmentarzysko. Podobny los spotkał futurystyczną strzelankę BLACK 9.

Podstuchaliśmy...

Winter Window 1991

DATA CENTER Large-scale, permanent facilities that store information. Data centers are usually within the company's private network, and connect programs on PCs to the Internet. PlayStation 3 is designed to connect to a network.

THE UNIVERSITY OF CHICAGO

1964-1965
 1966-1967
 1968-1969
 1970-1971
 1972-1973
 1974-1975
 1976-1977
 1978-1979
 1980-1981
 1982-1983
 1984-1985
 1986-1987
 1988-1989
 1990-1991
 1992-1993
 1994-1995
 1996-1997
 1998-1999
 2000-2001
 2002-2003
 2004-2005
 2006-2007
 2008-2009
 2010-2011
 2012-2013
 2014-2015
 2016-2017
 2018-2019
 2020-2021
 2022-2023
 2024-2025
 2026-2027
 2028-2029
 2030-2031
 2032-2033
 2034-2035
 2036-2037
 2038-2039
 2040-2041
 2042-2043
 2044-2045
 2046-2047
 2048-2049
 2050-2051
 2052-2053
 2054-2055
 2056-2057
 2058-2059
 2060-2061
 2062-2063
 2064-2065
 2066-2067
 2068-2069
 2070-2071
 2072-2073
 2074-2075
 2076-2077
 2078-2079
 2080-2081
 2082-2083
 2084-2085
 2086-2087
 2088-2089
 2090-2091
 2092-2093
 2094-2095
 2096-2097
 2098-2099
 2100-2101
 2102-2103
 2104-2105
 2106-2107
 2108-2109
 2110-2111
 2112-2113
 2114-2115
 2116-2117
 2118-2119
 2120-2121
 2122-2123
 2124-2125
 2126-2127
 2128-2129
 2130-2131
 2132-2133
 2134-2135
 2136-2137
 2138-2139
 2140-2141
 2142-2143
 2144-2145
 2146-2147
 2148-2149
 2150-2151
 2152-2153
 2154-2155
 2156-2157
 2158-2159
 2160-2161
 2162-2163
 2164-2165
 2166-2167
 2168-2169
 2170-2171
 2172-2173
 2174-2175
 2176-2177
 2178-2179
 2180-2181
 2182-2183
 2184-2185
 2186-2187
 2188-2189
 2190-2191
 2192-2193
 2194-2195
 2196-2197
 2198-2199
 2200-2201
 2202-2203
 2204-2205
 2206-2207
 2208-2209
 2210-2211
 2212-2213
 2214-2215
 2216-2217
 2218-2219
 2220-2221
 2222-2223
 2224-2225
 2226-2227
 2228-2229
 2230-2231
 2232-2233
 2234-2235
 2236-2237
 2238-2239
 2240-2241
 2242-2243
 2244-2245
 2246-2247
 2248-2249
 2250-2251
 2252-2253
 2254-2255
 2256-2257
 2258-2259
 2260-2261
 2262-2263
 2264-2265
 2266-2267
 2268-2269
 2270-2271
 2272-2273
 2274-2275
 2276-2277
 2278-2279
 2280-2281
 2282-2283
 2284-2285
 2286-2287
 2288-2289
 2290-2291
 2292-2293
 2294-2295
 2296-2297
 2298-2299
 2300-2301
 2302-2303
 2304-2305
 2306-2307
 2308-2309
 2310-2311
 2312-2313
 2314-2315
 2316-2317
 2318-2319
 2320-2321
 2322-2323
 2324-2325
 2326-2327
 2328-2329
 2330-2331
 2332-2333
 2334-2335
 2336-2337
 2338-2339
 2340-2341
 2342-2343
 2344-2345
 2346-2347
 2348-2349
 2350-2351
 2352-2353
 2354-2355
 2356-2357
 2358-2359
 2360-2361
 2362-2363
 2364-2365
 2366-2367
 2368-2369
 2370-2371
 2372-2373
 2374-2375
 2376-2377
 2378-2379
 2380-2381
 2382-2383
 2384-2385
 2386-2387
 2388-2389
 2390-2391
 2392-2393
 2394-2395
 2396-2397
 2398-2399
 2400-2401
 2402-2403
 2404-2405
 2406-2407
 2408-2409
 2410-2411
 2412-2413
 2414-2415
 2416-2417
 2418-2419
 2420-2421
 2422-2423
 2424-2425
 2426-2427
 2428-2429
 2430-2431
 2432-2433
 2434-2435
 2436-2437
 2438-2439
 2440-2441
 2442-2443
 2444-2445
 2446-2447
 2448-2449
 2450-2451
 2452-2453
 2454-2455
 2456-2457
 2458-2459
 2460-2461
 2462-2463
 2464-2465
 2466-2467
 2468-2469
 2470-2471
 2472-2473
 2474-2475
 2476-2477
 2478-2479
 2480-2481
 2482-2483
 2484-2485
 2486-2487
 2488-2489
 2490-2491
 2492-2493
 2494-2495
 2496-2497
 2498-2499
 2500-2501
 2502-2503
 2504-2505
 2506-2507
 2508-2509
 2510-2511
 2512-2513
 2514-2515
 2516-2517
 2518-2519
 2520-2521
 2522-2523
 2524-2525
 2526-2527
 2528-2529
 2530-2531
 2532-2533
 2534-2535
 2536-2537
 2538-2539
 2540-2541
 2542-2543
 2544-2545
 2546-2547
 254

Kolektwo Spółki rekonstrukcyjnej

THE CRUISERS The *Cruisers* are the most popular of the three series, and it's no surprise why. They're the most fun, the most exciting, and the most entertaining. The *Cruisers* are the best of all worlds, combining the best of both the *Star Trek* and *Star Wars* universes. The *Cruisers* are the most popular of the three series, and it's no surprise why. They're the most fun, the most exciting, and the most entertaining. The *Cruisers* are the best of all worlds, combining the best of both the *Star Trek* and *Star Wars* universes.

Abstract

The following information was obtained from the
National Bureau of Census - BUREAU OF
ECONOMIC ANALYSIS - UNITED STATES DEPARTMENT OF
COMMERCE - WASHINGTON, D.C. 20540 -
BUREAU OF ECONOMIC ANALYSIS - UNITED STATES DEPARTMENT OF
COMMERCE - WASHINGTON, D.C. 20540 -
BUREAU OF ECONOMIC ANALYSIS - UNITED STATES DEPARTMENT OF
COMMERCE - WASHINGTON, D.C. 20540 -

THE GUNWILLI

The first step in the process is to identify the problem. This is often done by the project manager or a team of experts. Once the problem is identified, the next step is to define the scope of the project. This involves determining the goals, objectives, and deliverables of the project. The third step is to develop a project plan. This plan outlines the tasks, resources, and timeline for the project. The fourth step is to execute the project. This involves implementing the project plan and monitoring progress. The final step is to close the project. This involves evaluating the project's performance and documenting the results.



World War II
1941-1945

1. **THEORY OF THE CASE**
 2. **STATEMENT OF FACTS**
 3. **CONCLUSIONS**
 4. **RECOMMENDATIONS**
 5. **REFERENCES**
 6. **APPENDICES**
 7. **EXHIBITS**
 8. **NOTES**
 9. **INDEX**
 10. **TABLES**
 11. **FIGURES**
 12. **CHARTS**
 13. **GRAPHS**
 14. **PICTURES**
 15. **MAPS**
 16. **DIAGRAMS**
 17. **SCHEMATIC**
 18. **FORMS**
 19. **TABLES**
 20. **FIGURES**
 21. **CHARTS**
 22. **GRAPHS**
 23. **PICTURES**
 24. **MAPS**
 25. **DIAGRAMS**
 26. **SCHEMATIC**
 27. **FORMS**
 28. **TABLES**
 29. **FIGURES**
 30. **CHARTS**
 31. **GRAPHS**
 32. **PICTURES**
 33. **MAPS**
 34. **DIAGRAMS**
 35. **SCHEMATIC**
 36. **FORMS**
 37. **TABLES**
 38. **FIGURES**
 39. **CHARTS**
 40. **GRAPHS**
 41. **PICTURES**
 42. **MAPS**
 43. **DIAGRAMS**
 44. **SCHEMATIC**
 45. **FORMS**
 46. **TABLES**
 47. **FIGURES**
 48. **CHARTS**
 49. **GRAPHS**
 50. **PICTURES**
 51. **MAPS**
 52. **DIAGRAMS**
 53. **SCHEMATIC**
 54. **FORMS**
 55. **TABLES**
 56. **FIGURES**
 57. **CHARTS**
 58. **GRAPHS**
 59. **PICTURES**
 60. **MAPS**
 61. **DIAGRAMS**
 62. **SCHEMATIC**
 63. **FORMS**
 64. **TABLES**
 65. **FIGURES**
 66. **CHARTS**
 67. **GRAPHS**
 68. **PICTURES**
 69. **MAPS**
 70. **DIAGRAMS**
 71. **SCHEMATIC**
 72. **FORMS**
 73. **TABLES**
 74. **FIGURES**
 75. **CHARTS**
 76. **GRAPHS**
 77. **PICTURES**
 78. **MAPS**
 79. **DIAGRAMS**
 80. **SCHEMATIC**
 81. **FORMS**
 82. **TABLES**
 83. **FIGURES**
 84. **CHARTS**
 85. **GRAPHS**
 86. **PICTURES**
 87. **MAPS**
 88. **DIAGRAMS**
 89. **SCHEMATIC**
 90. **FORMS**
 91. **TABLES**
 92. **FIGURES**
 93. **CHARTS**
 94. **GRAPHS**
 95. **PICTURES**
 96. **MAPS**
 97. **DIAGRAMS**
 98. **SCHEMATIC**
 99. **FORMS**
 100. **TABLES**
 101. **FIGURES**
 102. **CHARTS**
 103. **GRAPHS**
 104. **PICTURES**
 105. **MAPS**
 106. **DIAGRAMS**
 107. **SCHEMATIC**
 108. **FORMS**
 109. **TABLES**
 110. **FIGURES**
 111. **CHARTS**
 112. **GRAPHS**
 113. **PICTURES**
 114. **MAPS**
 115. **DIAGRAMS**
 116. **SCHEMATIC**
 117. **FORMS**
 118. **TABLES**
 119. **FIGURES**
 120. **CHARTS**
 121. **GRAPHS**
 122. **PICTURES**
 123. **MAPS**
 124. **DIAGRAMS**
 125. **SCHEMATIC**
 126. **FORMS**
 127. **TABLES**
 128. **FIGURES**
 129. **CHARTS**
 130. **GRAPHS**
 131. **PICTURES**
 132. **MAPS**
 133. **DIAGRAMS**
 134. **SCHEMATIC**
 135. **FORMS**
 136. **TABLES**
 137. **FIGURES**
 138. **CHARTS**
 139. **GRAPHS**
 140. **PICTURES**
 141. **MAPS**
 142. **DIAGRAMS**
 143. **SCHEMATIC**
 144. **FORMS**
 145. **TABLES**
 146. **FIGURES**
 147. **CHARTS**
 148. **GRAPHS**
 149. **PICTURES**
 150. **MAPS**
 151. **DIAGRAMS**
 152. **SCHEMATIC**
 153. **FORMS**
 154. **TABLES**
 155. **FIGURES**
 156. **CHARTS**
 157. **GRAPHS**
 158. **PICTURES**
 159. **MAPS**
 160. **DIAGRAMS**
 161. **SCHEMATIC**
 162. **FORMS**
 163. **TABLES**
 164. **FIGURES**
 165. **CHARTS**
 166. **GRAPHS**
 167. **PICTURES**
 168. **MAPS**
 169. **DIAGRAMS**
 170. **SCHEMATIC**
 171. **FORMS**
 172. **TABLES**
 173. **FIGURES**
 174. **CHARTS**
 175. **GRAPHS**
 176. **PICTURES**
 177. **MAPS**
 178. **DIAGRAMS**
 179. **SCHEMATIC**
 180. **FORMS**
 181. **TABLES**
 182. **FIGURES**
 183. **CHARTS**
 184. **GRAPHS**
 185. **PICTURES**
 186. **MAPS**
 187. **DIAGRAMS**
 188. **SCHEMATIC**
 189. **FORMS**
 190. **TABLES**
 191. **FIGURES**
 192. **CHARTS**
 193. **GRAPHS**
 194. **PICTURES**
 195. **MAPS**
 196. **DIAGRAMS**
 197. **SCHEMATIC**
 198. **FORMS**
 199. **TABLES**
 200. **FIGURES**
 201. **CHARTS**
 202. **GRAPHS**
 203. **PICTURES**
 204. **MAPS**
 205. **DIAGRAMS**
 206. **SCHEMATIC**
 207. **FORMS**
 208. **TABLES**
 209. **FIGURES**
 210. **CHARTS**
 211. **GRAPHS**
 212. **PICTURES**
 213. **MAPS**
 214. **DIAGRAMS**
 215. **SCHEMATIC**
 216. **FORMS**
 217. **TABLES**
 218. **FIGURES**
 219. **CHARTS**
 220. **GRAPHS**
 221. **PICTURES**
 222. **MAPS**
 223. **DIAGRAMS**
 224. **SCHEMATIC**
 225. **FORMS**
 226. **TABLES**
 227. **FIGURES**
 228. **CHARTS**
 229. **GRAPHS**
 230. **PICTURES**
 231. **MAPS**
 232. **DIAGRAMS**
 233. **SCHEMATIC**
 234. **FORMS**
 235. **TABLES**
 236. **FIGURES**
 23

1000

[illegible][illegible]

ni może pisać w ręk

Alvin Karpis, Edward G. Bremer e Harry Campbell, i protagonisti della rapina alla banca di Bremer, nel 1935. In alto: il loro arresto. In basso: un'immagine del loro processo. A destra: un'immagine del loro processo. A destra: un'immagine del loro processo.

Children of the Nile

Wielkość i sławę, Chris Beatrice nie może równać się z Szymonem Merselem czy Johnem Carmackiem, ale swoje już zrobił. Dzięki jego cudownym łapkę wyszły bowiem gry tak jak **ORDOS OF THE REALM** czy **ZEUS**. Spekuluje na giełdzie, wczoraj **CESARZA** sprawiła, że Szymon zajął się swoim własnym projektem: **CHILDREN OF THE NILE** będzie – podobnie jak **FARAON** – strategiczną symulacją państwa egipskiego, sprowadzoną do zarządzania pojedynczym miasteczkiem. Autorzy zaopatrzyli ją w trójwymiarową grafikę oraz wirtualnych mieszkańców o własnych potrzebach i upodobaniach. Postrali się o zupełnie nowy system gospodar-



czy wygodny interfejs i muzykę, która nie jest nudna. Wydaje się jednak, że udało się osiągnąć sukces. **PARADNA 2** Gra ładniejsza, z silniejszymi dźwiękami i ciekawymi, lecz pozabawiona przełomowych pomysłów.



poczęła prace nad PACIFIC STORM, zręcznościową symulacją z czasów II wojny światowej. Udziniła ją jednak o elementy klasycznej... strategii czasu rzeczywistego. Gracz pokieruje losami wojsk ja-



Pacific Storm

pońskich bądź amerykańskich, będzie też wydobywał surowce naturalne. Zajmie się dowodzeniem na poziomie strategicznym i taktycznym, decydując o ruchach wojsk powietrznych, lądowych, wodnych i podwodnych. Dzięki gronu naukowców wyprodukuje bombę atomową. W dowolnej chwili wskoczy też za sterami myśliwca bądź pobawi się w kapitana łodzi podwodnej. Cóż, jeśli to się nie wyczesze peruki jak za czasów Ludwika XIV zwanego Słońcem.



TOP-13 LISTA

- | | | | |
|---|--|-----|---|
| 1 | Diablo 2
PC | 008 |  |
|  | NFS: Underground
PC, PS2, Xbox, GCN | 127 | 2 |
| 3 | Call of Duty
PC, PS2 | 073 |  |
|  | Gothic 2
PC | 060 | 4 |
| 5 | Colin McRae Rally 04
PC, PS2, Xbox | 150 |  |
|  | Max Payne 2
PC, PS2 | 071 | 6 |
| 7 | GTA Vice City
PC, PS2 | 025 |  |
|  | Baldur's Gate 2
PC | 104 | 8 |
| 9 | Battlefield: Vietnam
PC | 145 |  |
|  | Warcraft III
PC | 010 | 10 |
| 11 | SW: Knights of the Old...
PC, Xbox | 130 |  |
|  | Far Cry
PC | 154 | 12 |
| 13 | GTA III
PC, PS2 | 001 |  |

PC / PS2 / Xbox

Novadrome

Dziewięćdziesiąt tras i blisko 30 pojazdów buggy pojawi się w futurystycznych wyścigach firmy Stainless Games, zatytułowanych NOVADROME. Gracz wcieli się w nich w Ziemianina porwanego przez kosmitów. Ufoludki troszkę go poabdukują, po czym przeniosą na chwilę na planetę Nova. Do niedawna lokalne władze organizowały tam brutalne walki gladiatorów. Doprowadziły one do krwawych rozruchów (przypomina się wojna futbolowa między Salvadorem i Hondurasem z 1969 roku)

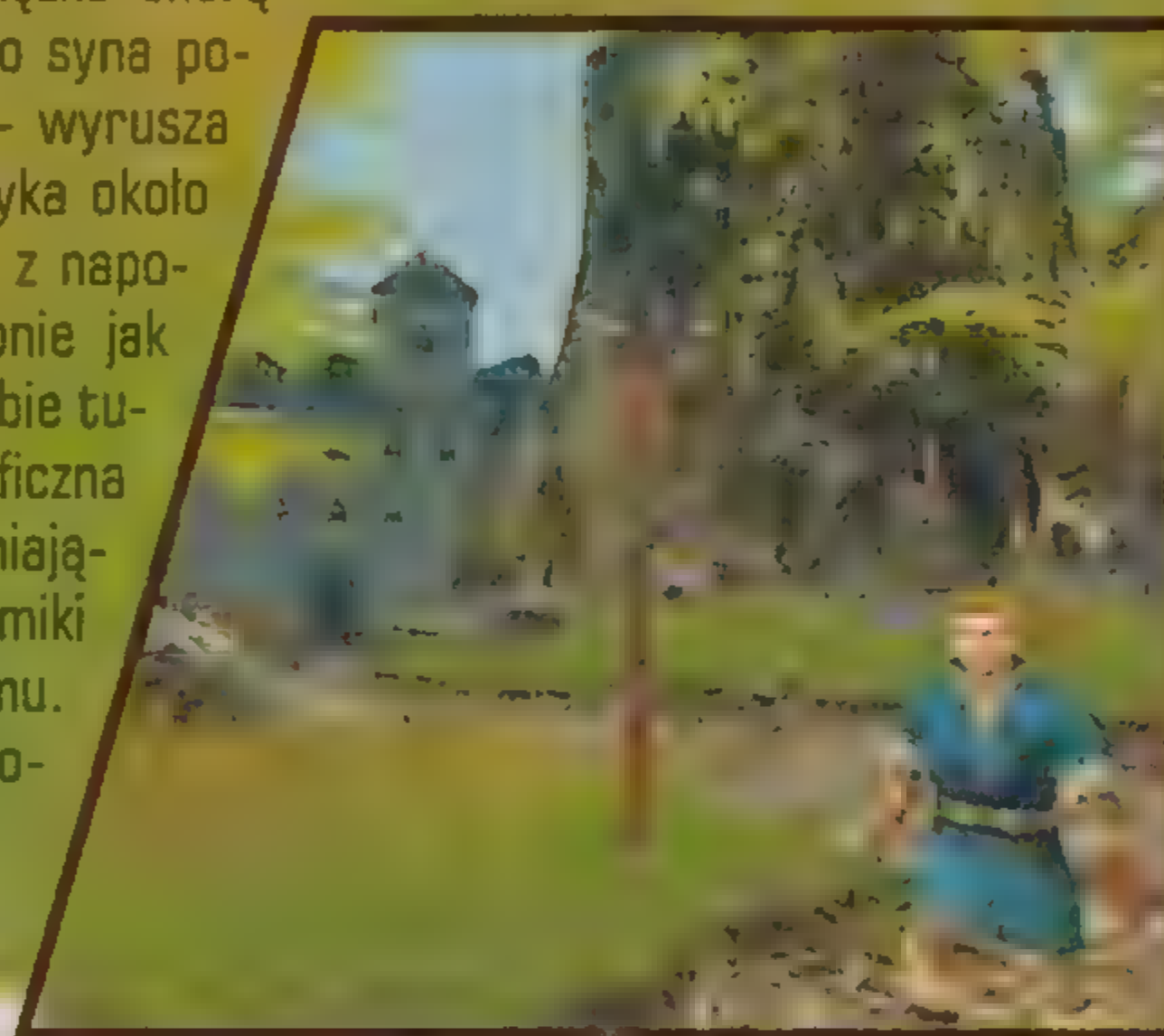


i tak przerażyli Novalordów, że ci postanowili zorganizować kolejne wyścigi na Ziemi. Gracz wróci więc na macierzystą planetę i tam będzie rywalizował na upstrzonych neonami torach, zdobywając coraz lepszy sprzęt. Będzie też śmigał po pętach, skałach z ramp i korzystał ze stref turbo. Czyżby klon opisywanego w poprzednim numerze HOT WHEELS: WORLD RACE?



Gooka: The Mystery of Janatris

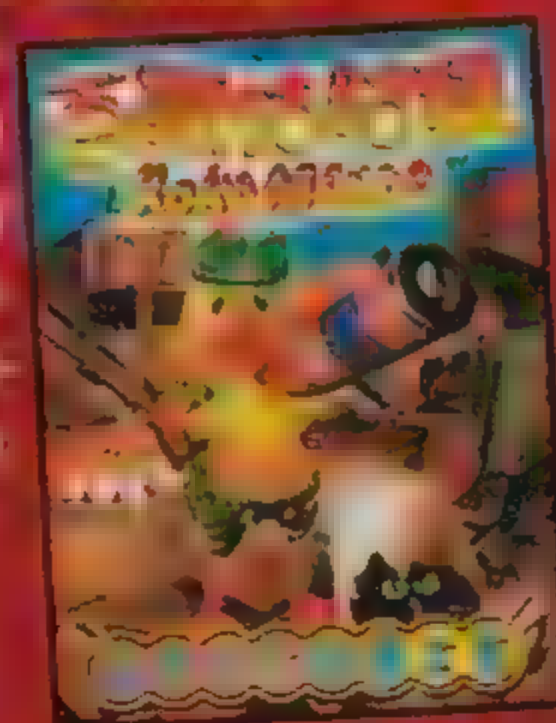
Czeska Cenega pracuje nad przygodówką z elementami RPG. W grze GOOKA gracz wcieli się w sędziego o telepatycznych zdolnościach, który wraca do swego domu po dłuższej nieobecności. Zastaje żonę ciężko chorą i chałupę w gruzach. Dowiaduje się też, że jego syna porwano. Gooka – bo tak nazywa się bohater – wyrusza w podróż. Zwiedza kilka rozległych krain i spotyka około 40 różnych postaci. Czasem będzie też walczył z napotkanymi bestiami. Pojedynki rozwiązano podobnie jak w serii FINAL FANTASY, tj. będą się toczyć w trybie turnowym. Zaletą gry ma być również szata graficzna (dynamicznie animowana roślinność, dzień zmieniający się w noc, efekty pogodowe) oraz świetne filmiki przerywnikowe, generowane na silniku programu. Wszystko fajnie, tylko czemu gracz wciąż nie zobaczyli SHADE: WRATH OF ANGELS?



Podstuchaliśmy...

Kokomando w Chinach

Polska gra ośmioosobowa KO KOMANDO rok od premiery. W grze gracz wcieli się w komando z Chin. W grze gracz wcieli się w komando z Chin. W grze gracz wcieli się w komando z Chin.



Kama 12

Kłopoty z ciałem

Przebieg choroby KAMA 12. W grze gracz wcieli się w chorego. W grze gracz wcieli się w chorego. W grze gracz wcieli się w chorego.

Poliscia może cię zaskoczyć

Poliscia może cię zaskoczyć. W grze gracz wcieli się w policjanta. W grze gracz wcieli się w policjanta. W grze gracz wcieli się w policjanta.



PRZEBOJÓW Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

014 Newerwinter Nights – PC	152 Batman Vengeance – PC, PS2, GCN, GBA, Xbox
160 Hitman Contracts – PC, PS2, Xbox NEW	153 Świątynia Pierwotnego Zła – PC
137 Final Fantasy XI – PC, PS2	132 LotR: War of the Ring – PC
161 TOCA Racer Driver 2 – PC, Xbox NEW	034 Morrowind – PC, Xbox
162 Painkiller – PC, Xbox NEW	155 SC: Pandora Tomorrow – PC, GBA, Xbox
019 Disciples 2 – PC	166 Massive Assault – PC NEW
138 Legacy of Kain: Defiance – PC, PS2, Xbox	167 Counter-Strike: Condition Zero – PC NEW
163 Unreal Tournament 2004 – PC, MAC NEW	003 The Sims – PC, PS2
164 Syberia 2 – PC NEW	054 Piraci z Karaibów – PC, Xbox
005 Max Payne – PC, PS2, PSOne, Xbox	158 Hidden & Dangerous 2 – PC
002 Medal of Honor – PC	012 S.W. Jedi Knight 2: Jedi Outcast – PC, PS2, GCN
059 SW: Jedi Knight: Jedi Academy – PC	168 No Man's Land – PC NEW
030 Mafia – PC, PS2	136 Beyond Good & Evil – PC, PS2, GCN, Xbox
165 Beyond Divinity – PC NEW	057 FIFA 2004 – PC, PS2, Xbox
031 Medieval: Total War – PC	125 Prince of Persia – PC, PS2, PSX, Xbox, GCN, GBA

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LPCL.# (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LPCL.nazwa_gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie www.click.pl

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt

CDPROJEKT



HITMAN

CONTRACTS

Gdy HITMAN po raz pierwszy zawitał na pecetach cztery lata temu, przyjęło go z uwagą, ale dość chłodno. Kontrowersyjny temat – wcielanie się w płatnego zabójcę – to niewątpliwie niezły materiał na grę i to zarówno od strony koncepcyjnej, jak i marketingowej. HITMAN: CODENAME 47 tego potencjału nie wykorzystał. Tytuł prześladowały problemy z rozgrywką i sterowaniem. Sequel, który ujrzał światło dzienne dwa lata później i tytułował się HITMAN 2: SILENT ASSASSIN, udowodnił, że jego duńscy twórcy potrafili wsłuchać się w krytyczne uwagi odbiorców. Oszlifowany diamentem został przyjęty entuzjastycznie zarówno przez krytyków, jak i graczy. Minęły kolejne lata i coś takiego nam tym razem zaserwowano? Danie smaczne, ale niestety odgrzewane w mikrofalówce. No i trochę tego mało!

Wypada zacząć od wprowadzenia w dalszy ciąg perypetii Codename 47. Przypomnijmy, że w drugiej części próbował on dokonać pewnej przemiany duchowej i na zawsze pożegnać brutalną, morderczą przeszłość, co jednak nie do końca mu się udało. W części trzeciej ujrzymy bohatera wykrwawiającego się (na śmierć?), w młynie wspomnianego swoje najtrudniejsze zadania. Od razu trzeba zaznaczyć, że zarówno przerywniki filmowe, jak i sama gra są naprawdę wyjątkowo brutalne, zatem osoby niepełnoletnie powinny trzymać się z daleka od tego produktu. Sceny z podtekstem seksualnym, dekomponowanie zwłok, strzały prosto w głowę czy

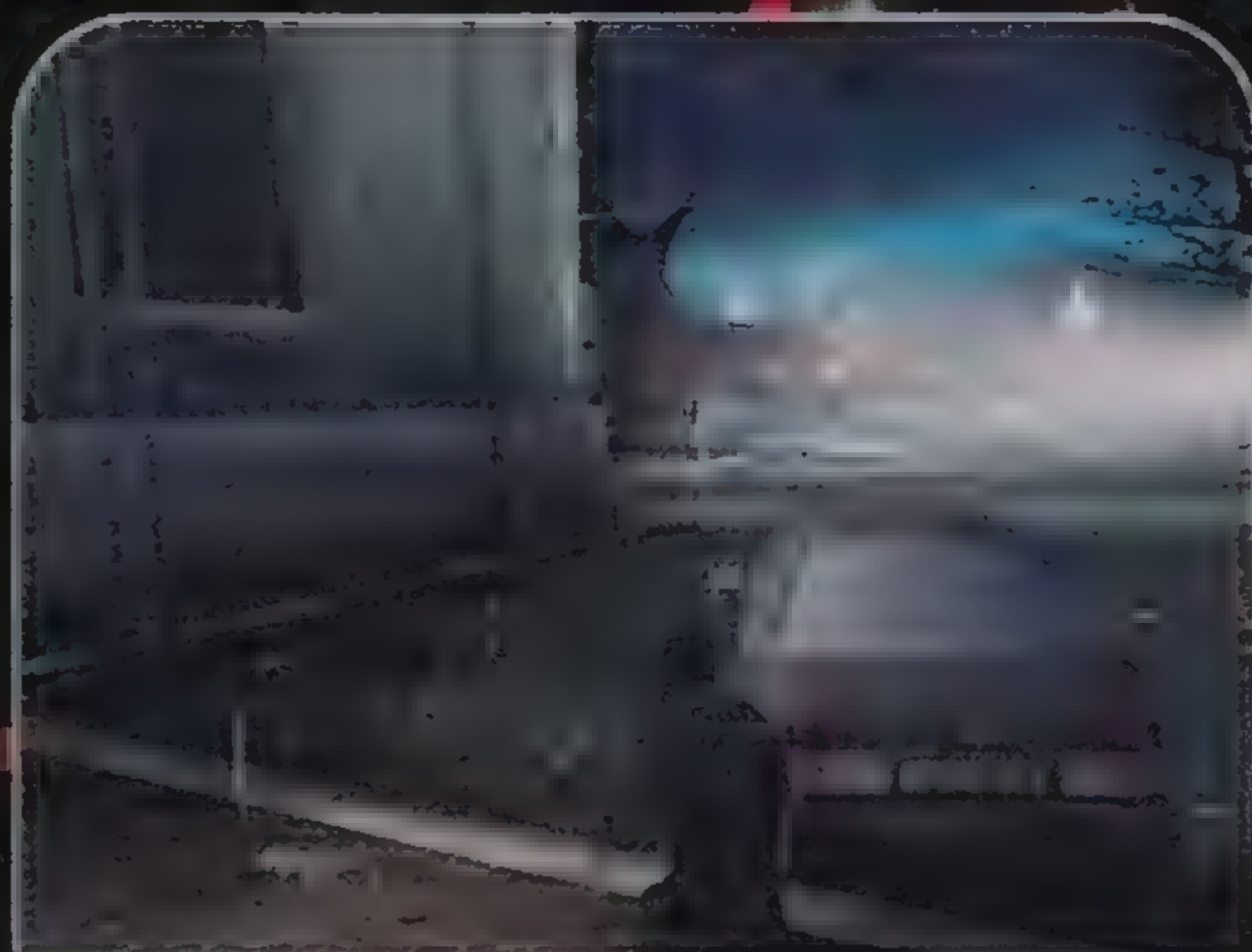
Owoc nie obłąkał...
Chociaż wystawała to jeszcze nie
powód, by kopać znowelizację

HITMAN TO NIE ASASYN

W rozszerzeniu tytułu drugiej części HITMANA (SILENT ASSASSIN) pojawił się pewien paradoks. Oto bowiem słowa „hitman” i „assassin” zestawiono razem, mimo iż naszego Codename 47 raczej nie powinno się określać przy pomocy tego drugiego terminu. Codename 47 („hitman”) jest typowym zabójcą na zlecenie i za forsy, podczas gdy „assassin” to morderca dokonujący zamachów na tle politycznym.

Swoją drogą, warto wspomnieć o genezie słowa „asasyn” – wywodzi się ono z arabskiego i jest tak naprawdę zniekształceniem słowa „hasziszijun” (oznaczałoby „zażywający haszysz”). Tak tytułuje się skrajną odmianę muzułmańskiej sekty Isma'ilitów, utworzoną na terenach Persji w czasach średniowiecznych wypraw krzyżowych. Asasyni zajmowali się skrytobójczymi zamachami i rzekomo przed wykonaniem zadania oszaleali się haszyszem.

Codename 47 powraca prawie taki sam jak był – co z jednej strony jest komplementem, a z drugiej krytyką trzeciej części HITMANA

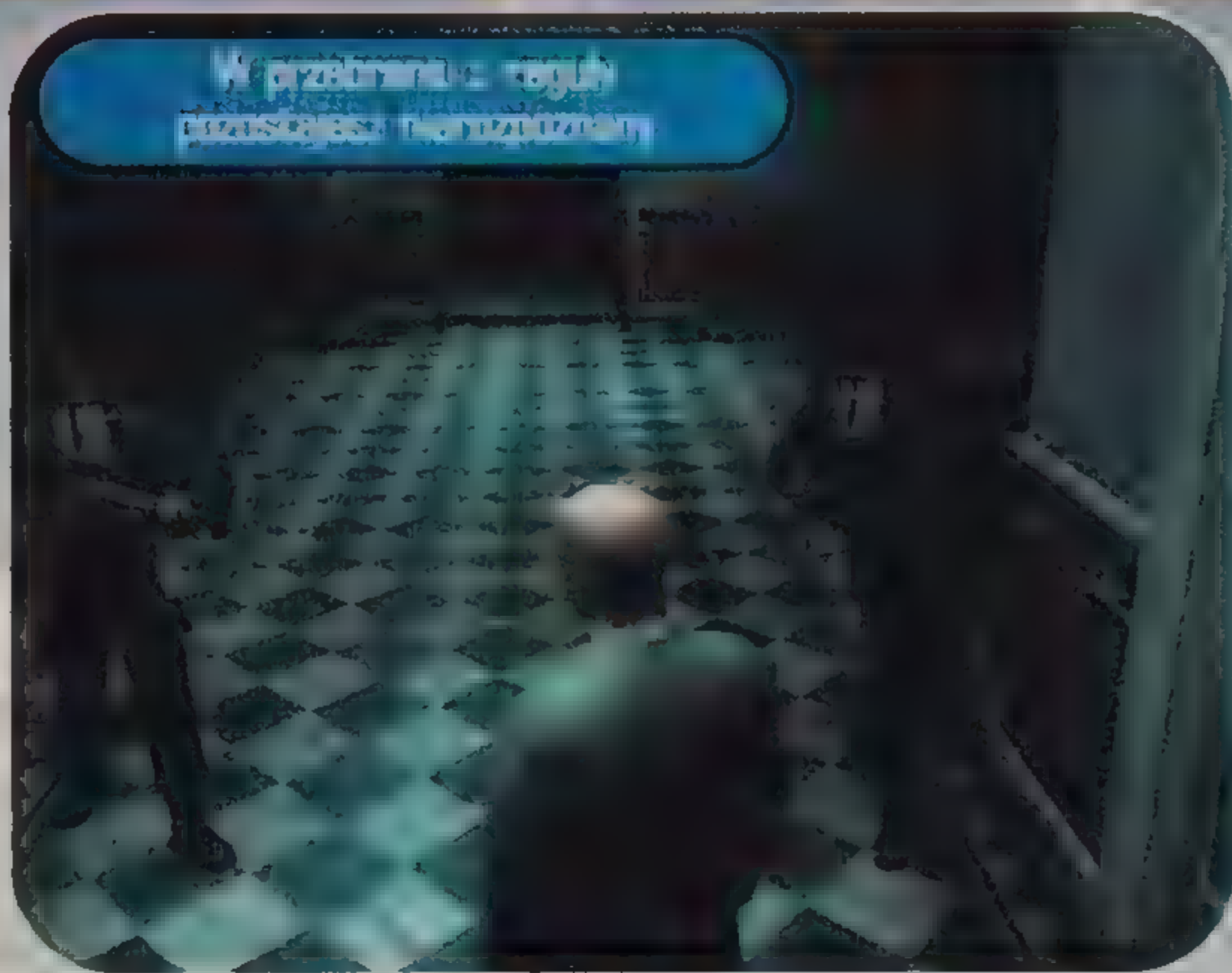


Ważne jest, aby pamiętać, że
w grze nie ma żadnych
podtekstów seksualnych

GDZIE WICHRY PONIOSA

Przygoda z HITMAN: CONTRACTS rozpoczyna się tam, gdzie pierwsza część gry – w THE SANITARIUM. Miejsce to wygląda jak sekretne laboratorium do prac genetycznych, połączone z przytułkiem dla obłąkanych. Jakby tego było mało, budynek otoczony jest przez grupę SWAT, której jedynym celem jesteś ty. Cztery piętra THE SANITARIUM i dziesiątki policjantów kręcących się po okolicy wymagają sporego główkowania, jeśli chcesz uciec z życiem. Następnie przenosisz się do rzeźni (THE SLAUGHTERHOUSE) na terenie Rumunii, gdzie musisz rozprawić się z „mięsnym królem” i jego prawnikiem. Na tym etapie atmosferę buduje widok krwawych półtuszy mięsnych na przemian z gośćmi odurzonymi opium na przyjęciu u mięsnego króla. Gdy przeniesiesz się na Syberię do bazy łodzi podwodnych, gdzie budowana jest brudna bomba, czekają na ciebie (poza zimowymi warunkami) strażnicy uzbrojeni w AK-74. Co dziwne, wyglądają oni dziwnie podobnie do postaci, które spotykałeś w Sankt Petersburgu w części drugiej HITMANA. W BELDINGFORD MANOR poruszasz się wokół i wewnątrz wielkiej posiadłości – ten etap także jako żywo przypomina mi jeden z rozdziałów w SILENT ASSASSIN. Z kolei w zatoce Rotterdam (rozdział THE BIKER BAR) poruszać się będziesz po terenie industrialnym, z portowymi dokami włącznie. Wreszcie są jeszcze misje w Budapeszcie (cel – szemrany dentysta) oraz Hongkongu, gdzie rozprawisz się z lokalnymi gangsterskimi bossami.

Powodzenia, Codename 47!



zarzynanie ludzi rzeźnickim hakiem to nie są obrazy, które można przełknąć „na śniadanko” i spokojnie strawić.

Powrót do przeszłości

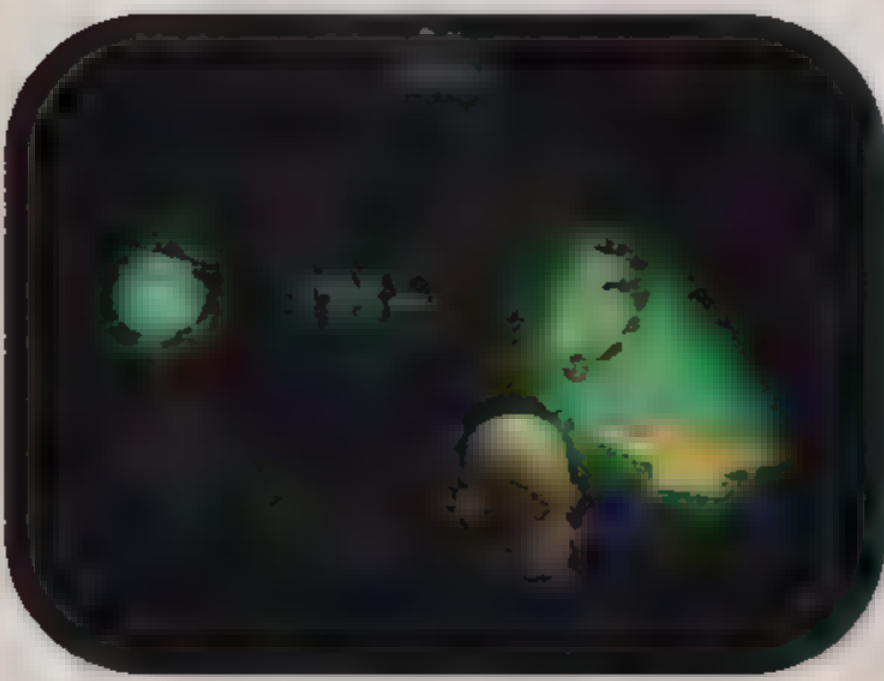
Wróćmy jednak do tematu. Codename 47 we „flashbackach” na nowo przeżywa część swoich dawnych misji i krwawych przygód. Jest to sprytny wybieg ze strony autorów, bowiem usprawiedliwia wykorzystanie całych etapów i misji znanych już graczom z oryginalnego HITMANA: CODENAME 47. Tym samym powrócisz do laboratorium, w którym genetycznie „poprawiony” Codename rozpoczął nowe życie – gra startuje tuż po mściwym zabójstwie twórcy hitmanowego projektu, dokonany przez twojego bohatera. W trakcie gry odwiedzisz jeszcze na przykład Hongkong, który także pojawił się już w oryginalnym HITMANIE. W zasadzie tylko połowa etapów to zupełnie nowe misje, choć i tam można znaleźć zapożyczenia

z poprzednich odcinków (jak na przykład stroje żołnierzy rosyjskich na Syberii). Oczywiście wygląd poziomów uległ poprawie, ale to cały czas ten sam silnik. Pora postawić pytanie, czy wykorzystywanie go w cztery lata po premierze to aby przypadkiem nie jest pójście na łatwiznę? Oparcie fabuły gry na luźnych wspomnieniach z przeszłości głównego bohatera to jeszcze jedno udogodnienie dla autorów – nie musieli się wysilić, aby stworzyć jakąś spójną linię fabularną. Sprytnie to, nieprawdaż?

Wybierając poziom trudności rozgrywki, musisz się poważnie zastanowić. Ma on niezwykle istotne znaczenie zarówno dla charakteru zabawy, jak i przewidywanej długości rozgrywki, a w trakcie przechodzenia kolejnych misji nie wolno ci go zmieniać. Jeśli zdecydujesz się na opcję domyślną, czyli poziom „normalny”, to szybko zauważysz, że najprostszą i najskuteczniejszą metodą walki jest styl „run-and-gun”. Wtedy może się okazać, że zdołasz przebrnąć przez całą grę w czasie około 10 godzin, ani się nią nie nasycając, ani też nie poznając najciekawszych jej smaczków. Oczywiście, zawsze możesz zdecydować się na taktykę wysublimowaną, dyskretną i oszczędzającą osoby postronne, jednak pokusa łatwej zdobyczy może być zbyt silna i grę ukończysz, nim się porządnie rozkręcisz.



Romania



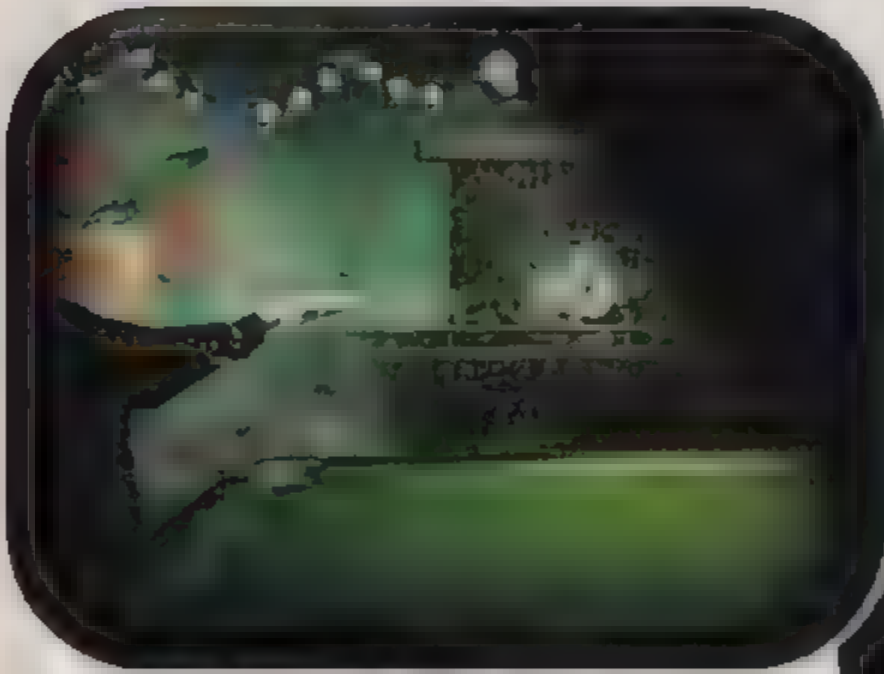
Hongkong



Beldingford Manor



Budapest



Rotterdam Harbour

NA CZWORO HITMAN POSTĘPUJE

Perypetie płatnych zabójców to temat często wykorzystywany w filmach. Pozwoliłem sobie wybrać cztery tytuły i pokazać różne podejścia „hitmanów” do ludzi oraz życia.

1. „Diary of a hitman” (1991)

Podejście romansowo-refleksyjne.

Hitman (Forest Whitaker) przyjmuje zlecenie od gangstera, który chce się pozbyć żony (Sherylin Fenn). Zabójcą targają wątpliwości, a w serduszu coś pikać zaczyna – i nie jest to sztuczna zastawka.



2. „Leon Zawodowiec” (1994)



Podejście wychowawczo-edukacyjne. W filmie Lucie Bessona zabójca, choć z początku niechętnie, opiekuje się 12-letnią dziewczynką o imieniu Matylda. Oboje czegoś się od siebie uczą – warto zobaczyć, co to takiego.

4. „Ghost Dog – Droga samuraja” (1999)

Podejście honorowo-orientalne.

Czarnoskóry Amerykanin (gra go Forest Whitaker) w swym życiu kieruje się kodeksem samurajów. Gdy pewien włoski gangster ratuje mu życie, „samuraj” staje się jego wasalem. Poczucie honoru i lojalności wpędza go w poważne tarapaty. Wschodnia filozofia, atmosfera napięcia, a z drugiej strony refleksji, dobrze dobrana muzyka i ciepło ludzkiej przyjaźni tworzą doskonałą mieszankę – reżyser Jim Jarmusch dał radę!



3. „Kiler” (1997)

Podejście prześmiewczo-ścienne.

Jurkowi Kilerowi ktoś do taksówki podrzucił karabin snajperski. Z taryfianza w mgnieniu oka staje się postacią najbardziej poszukiwaną przez polski wymiar sprawiedliwości, a równocześnie cenną dla świata podziemnego. Kiler to jedna z najbardziej udanych komedii ostatniej dekady w Polsce.



Zawyżyć czy zaniżyć poziom?

Co istotne, właściwie nie ma tu takich poziomów, które by wymuszały podejście typu „cichy zabójca”. Spowodowane to jest przez dwa czynniki – małą skuteczność w walce ze strony twoich oponentów, a także małą czujność ostatecznych „celów”, którzy nawet po stracie wszystkich swoich ochroniarzy potrafią spokojnie czekać, aż ich dopadniesz i wykończysz. Wracając na chwilę do strażników: pamiętam, że w SILENT ASSASSIN niepotrzebne zaalarmowanie wrogów z reguły powodowało, że już do końca misji „siedzieli mi na ogonie”, a walka z czterema-pięcioma uzbrojonymi przeciwnikami kończyła się niechybnym zgonem. Na poziomie normalnym w HITMAN: CONTRACTS jest zupełnie inaczej. Po pierwsze, oponenti zamiast główkować jak cię dopaść, stosują taktykę w staropolskim stylu: „kupą mości panowie”, a że kiepsciutko strzelają, pokonanie całej armii wydaje się rzeczą zgola banalną. Jakby tego było mało, twój heros jest na tym poziomie trudności wyjątkowo odporny na zadawane ciosy. W efekcie jeśli ustawisz się w jakimś strategicznym punkcie mapy (na przykład za uchylonymi drzwiami), to wkrótce uzbiera się nielichy stos martwych ciał, które można by wielkimi ciężarówkami wywozić.

Sytuacja diametralnie zmienia się, jeśli wybierzesz najwyższy poziom trudności – dla większości graczy okaże się on z kolei zapewne zbyt frustrujący. Tutaj przede wszystkim nie wolno nagrywać stanu gry podczas wykonywania misji. Po drugie, na mapie taktycznej nie ma żadnych oznaczeń co do punktów ważnych strategicznie. Strażnicy nieco poprawiają swoją skuteczność, robiąc wrażenie istot myślących, a i broni masz jakby nieco mniej. Na tym poziomie będziesz już musiał sporo główkować, a dyskrekcja, korzystanie z prze-

brań i metody cichego uśmiercania to elementy niezbędne do odniesienia sukcesu. Trybem pośrednim między tymi dwoma ekstremami jest poziom „ekspert” (tu na przykład sejwy są, ale w małej ilości). Zatem powtórzę jeszcze raz – przed zrobieniem pierwszych kroków w grze musisz sobie odpowiedzieć na pytanie, na czym ci bardziej zależy: na szybkich i łatwych sukcesach, czy też na satysfakcji z wykonania niezwykle trudnych zadań?

tuicyjnej) pozostało praktycznie bez zmian i od wyboru broni po sposób interakcji z danym punktem wszystko jest dostęp-



W poszukiwaniu nowinek

W HITMAN: CONTRACTS niezwykle trudno doszukać się jakichś odstępstw od kanonu zaproponowanego przez drugą część gry. Sterowanie (notabene bardzo wygodne i in-

ne na jedno-dwa kliknięcia myszą bądź wciśnięcie przycisku klawiatury. Z drugiej części zapożyczono także niezwykle funkcjonalną i estetyczną mapę taktyczną, korzystanie z której, przypomnijmy, nie zatrzymuje przebiegu gry. Ponownie pojawił się też miernik poziomu zagrożenia ze strony wartowników, choć jego usytuowanie na interfejsie zostało nieco zmienione (był u góry, teraz jest po prawej stronie, u dołu). Znikła za to róża wiatrów – bo i chyba w przypadku trzeciej części jest całkowicie zbędna. Jeśli chodzi o informacje o aktualnym stanie wykonywania misji, to poza zakładką, dotyczącą wykonanych zadań, otrzymujesz jeszcze wiadomości (od kogo? Od Agencji?) na temat poziomu uświadomienia przeciwników co do twoich działań. Najczęściej pojawiającym się napisem jest „your cover has been blown” (czyli „twoje przebranie zostało

zdemaskowane”) oraz update'y dotyczące celów misji. A skoro już o nich mowa: dwa czy trzy razy zdarzyło mi się, że w ferworze walki zupełnie przypadkowo sprzątnąłem swój ostateczny cel, nawet nie wiedząc, że on tam stał.

Ciężkie brzmienia

O grafice już co nieco wspominałem – gra używa tego samego silnika co oryginał i silnik ten nadspodziewanie dobrze sobie radzi z oddaniem mrocznego klimatu rozgrywki. Ciemne pomieszczenia, przytłumione oświetlenie na zmianę z jaskrawym, efekty pogodowe, ustawicznie towarzyszące etapom rozgrywanym na zewnątrz, razem tworzą gęstą atmosferę niepokoju i suspensu. Z drugiej jednak strony, wiekowość silnika ma też swoje wady – interakcja z otoczeniem jest jak na obecne czasy wyjątkowo ni-



AUG SUB-MACHINE GUN

Pistolet maszynowy
OPIS: broń oburęczna, nie można jej ukryć; kaliber 9mm; magazynek na 25 naboje; długość 66.5 cm; waga 3.3 kg



CZ 2000

Półautomatyczny pistolet
OPIS: kaliber 9mm; pojemność magazynka 15 naboje; długość 18.5 cm; waga 750 gram; można go ukryć



SILVERBALLER DUAL

Półautomatyczne pistolety
OPIS: kaliber .45; magazynek na 14 naboje; długość 21.6 cm; waga 1076 gram; można je ukryć. Ten pistolet występuje też w wersji pojedynczej z tłumikiem

Narzędzia pracy

AK-74 ASSAULT RIFLE

Karabin szturmowy
OPIS: broń oburęczna, nie można jej ukryć; kaliber 5.56 mm; magazynek na 30 naboje; długość 94 cm; waga 3.3 kg



BINOCULARS (LORNETKA)

Lornetka pozwala na taktyczne planowanie. Istnieje opcja „zoom” (steruje się nią przy pomocy kółka myszy)



LOCKPICK (WYTRYCH)

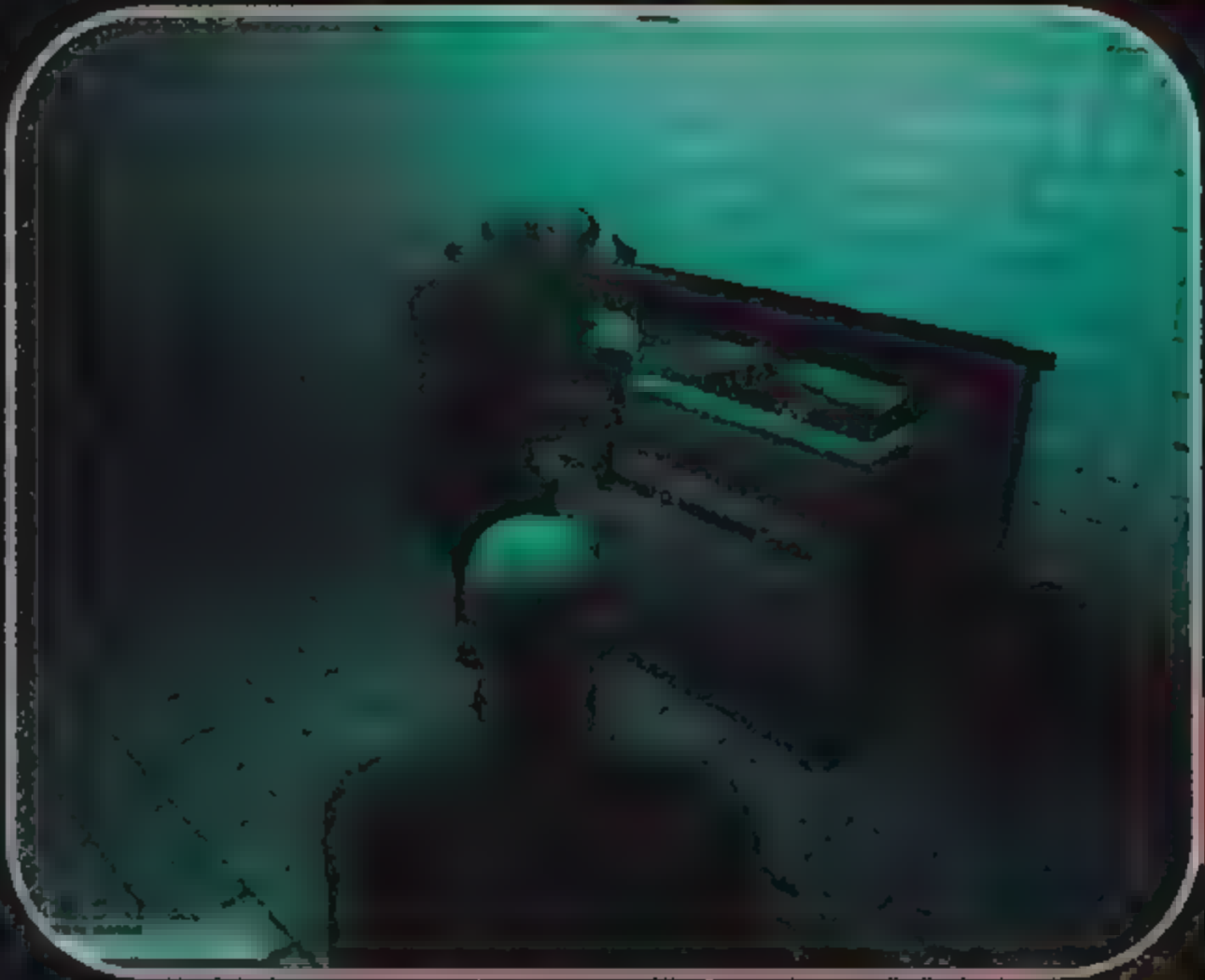
Otwiera większość drzwi



SYRINGE (STRZYKAWKA)

Dzięki niej obezwładnisz przeciwników na dłuższą chwilę – jest cicha i skuteczna, sposobem użycia przypomina szmatę nasączoną chloroformem, znaną z drugiej części gry

Poprawność polityczna vs HITMAN



Duńska firma IO Interactive zdążyła już mieć pewne problemy z obrońcami moralności i innymi osobnikami uczulonymi na zło szerzone przez rozrywkę multimedial-

ną. Przypomnijmy choćby słynną sprawę z grą HITMAN 2: SILENT ASSASSIN, która głęboko uraziła uczucia Sikhów. Organizacje Sikhów tak długo protestowały przeciwko „rasizmowi” HITMANA, że w końcu Eidos usunął wszelkie materiały związane z tą społecznością (wywodzącą się z Indii) z oficjalnej strony internetowej gry. Jeśli miałbym wskazywać na przyczynę ewentualnych nowych protestów, to postawiłbym na oburzenie wobec naprawdę brutalnych scen w przerywnikach filmowych, aluzje seksualne i ogólną „krwistość” tytułu.



ska. Z kolei jeśli chodzi o udźwiękowienie, to jak zwykle na panów z IO Interactive możesz liczyć i się nie zawiedziesz. Ścieżkę dźwiękową napisał ten sam kompozytor, który stworzył muzykę do FREEDOM FIGHTERS, czyli Jesper Kyd. To chyba jest rekomendacją samą w sobie, ponieważ nie spotkałem jeszcze gracza, który we FREEDOM FIGHTERS nie zwróciłby uwagi na budowanie klimatu gry przez oprawę mu-

zyczną. Tak samo jest w HITMAN: CONTRACTS – instrumentalne, nowoczesne, basowe brzmienia bliższe są części pierwszej HITMANA niż (też doskonałej) symfonicznej oprawie sequela. Ponadto, tak jak w SILENT ASSASSIN, napotkane postaci mówią w swoim ojczystym języku, co niewątpliwie przydaje grze realizmu. Wracając jeszcze na moment do strony graficznej tytułu – warto nadmienić o jednym bajerze wprowadzonym do rozgrywki. Chodzi mianowicie o moment śmierci głównego bohatera. Gdy zdarzy ci się polec na polu chwały, akcja nagle zostaje spowolniona, kolory blakną do czerni-bieli i stopniowo wszystko rozmywa się niczym we mgle. Przez to, gdy pierwszy raz konałem w HITMAN: CONTRACTS, myślałem, iż przez przypadek odkryłem jakąś nową opcję, coś w stylu matriksowego „bullet time”. Niestety, to jedynie nic nie znaczący bajer graficzny.

HITMAN: CONTRACTS, mimo iż nie ustępuje swojej znamienitej poprzedniczce, pozostawia po sobie uczucie sporego niedosytu. Zarówno przy pierwszym, jak i drugim spojrzeniu, gra ta bardziej przypomina klona lub pakiet rozszerzający do SILENT ASSASSIN, niż odrębne dzieło. Mimo to spodziewam się, że Eidos na sprzedaży tego tytułu zarobi całkiem okrągłą sumkę. Takie już jest to prawo serii...

Hitman: Contracts

Zręcznościowa FPP/TPP

* Wymagania sprzętowe:

Procesor 800 MHz
128 MB RAM, 2 GB HDD

* Gra na platformy: PC, Xbox, PS2

☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Eidos / Cenega

* www.hitmancontracts.com

Rewelacyjny podkład muzyczny, ciekawe lokacje, mroczny klimat

M mało nowości, gra jest zbyt krótka, sink już nienajświeższy

Grafika
Dźwięk
Fajda

Kto stoi w miejscu, ten się cofa. Prawda? **Seria HITMAN** stanęła w miejscu i odcina kupon od sławy

4 5 4

PORZĄDEK TU ZROBIĘ

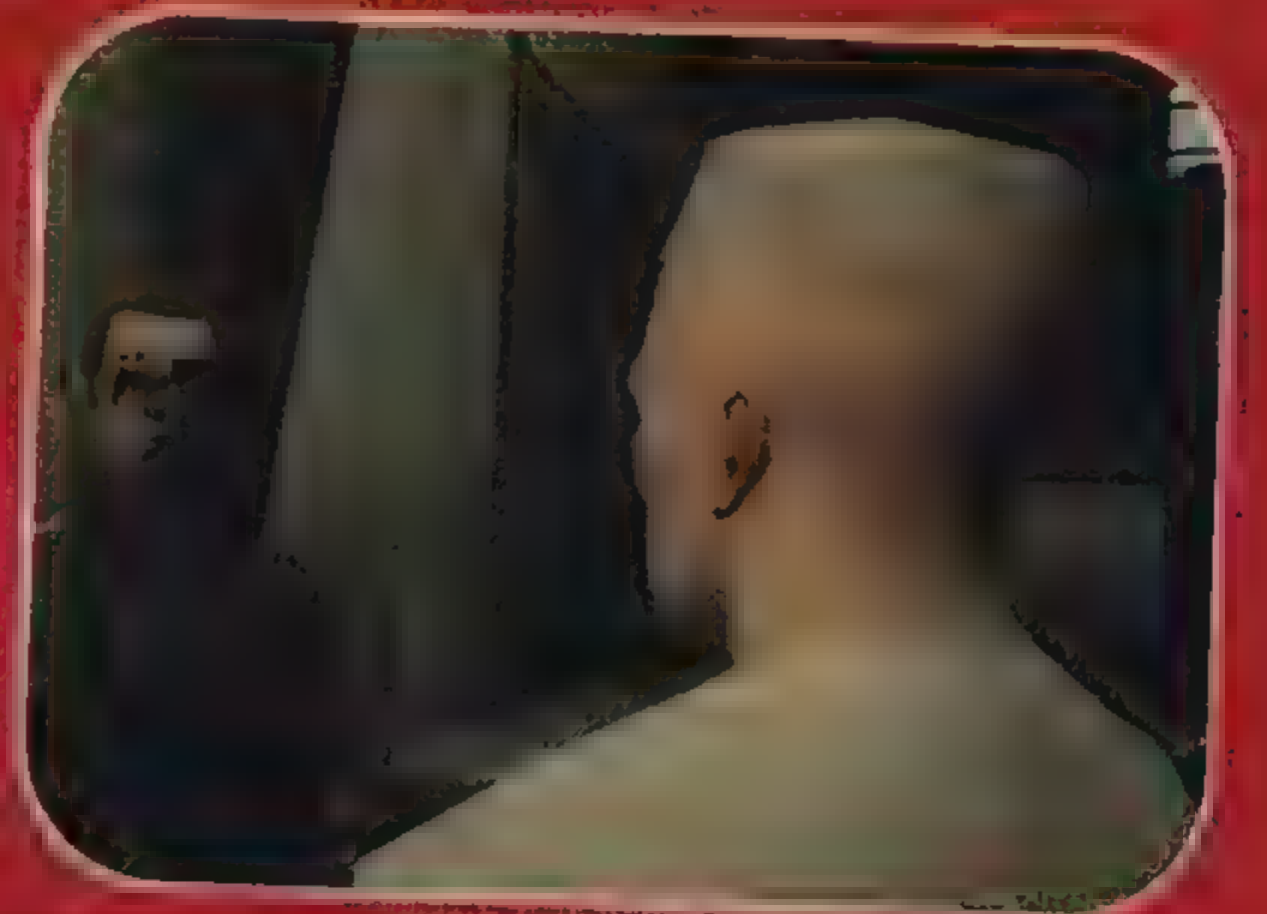


1

Od dawna wiedziałem, że Dimitri, co stoi na bramce u rumuńskiego „Kielbasy”, nie lubi broni palnej, za to lubi sobie poobmacywać gości. Ja z kolei preferencje zbrojne i seksualne mam całkowicie przeciwne

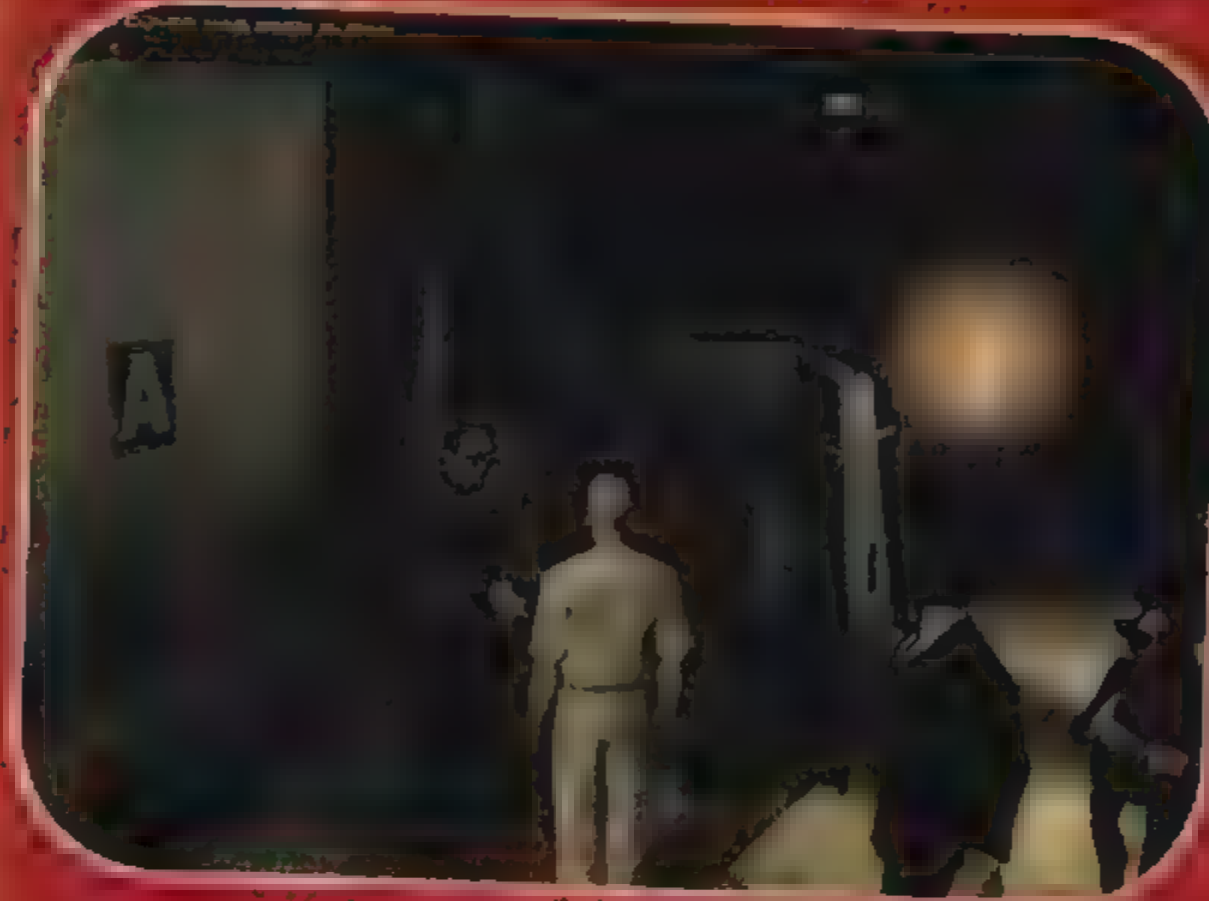
2

Tak jak myślałem, z lubieżnym uśmiechem rzucił hasło: „Znasz procedurę, muszę podotykać twoje ciało”. Mało że rzeźni pilnuje, to jeszcze świnią z niego



3

Dotknął mojego gnatu i nagle za broni chwytą. To, co się potem wydarzyło, na szczęście przeżyłem tylko



4

No, posprzątać by trzeba, co tu będę tak sam siedział... Do roboty!



5

Gólas, nie gólas – na śmietnik z nim! A potem ciąg dalszy zabawy



6

Troszku się tego miecza nazbierało. Mimo wszystko, czasem ta robota wzbudza we mnie lekki wstręt



Realistyczne do bólu
wyścigi wracają
w wielkim stylu!

RACE DRIVER 2

ULTIMATE RACING SIMULATOR



Tak wygląda świat zza kierownicy
wielkiej ciężarówki!



I kto powiedział, że tylko w COLINIE można
polatać Lancerem?



Mesiem w Mesia?
A co na to PZU?



Ostatnio firma Codemasters raczy nas kolejnymi produkcjami z branży samochodowej. Po INDYCAR SERIES i COLIN'ach (w tym rewelacyjnej części 4) przyszedł czas na drugą odsłonę serii ToCA: RACE DRIVER. ToCA: RACE DRIVER 2 jest wyraźnym nawiązaniem do części pierwszej, na co wskazują silnik graficzny, efekty dźwiękowe i cała towarzysząca grze otoczka „profesjonalnej jazdy”. Trzeba zauważyć, że producentom po raz kolejny (jak w COLIN 3 i 4) udało się poprawić krytykowane przez graczy błędy i niedociągnięcia. Grafika i dźwięk uległy znacznej zmianie i teraz już nie przeszkadzają w rozkoszowaniu się zabawą. Przejdźmy teraz do nieco bardziej dokładnego opisu, bo tę grę warto poznać bliżej...

A pojazdów i klas wyścigów zatrzesienie...

Niewątpliwie ToCA:RD2 jest grą skierowaną do szerokiego grona wielbicieli wszelkiego rodzaju wyścigów samochodowych. Znajdziesz tu 15 stylów jazdy, różniących się dostępnymi pojazdami. RD2 daje możliwość ścigania się zarówno ciężarówką, mocną V8'ką, bolidem Formuły 2000,

„starym ale jarym” oldtimer'em, jak i hot rod'em, furgonetką, wyścigówką czy samochodem WRC. Gra pozwala zasiąść za kółkiem 35-ciu samochodów wyścigowych i sportowych (na czele z Astonem Martinem Vanquish, Jaguarem XKR, Fordem GT, Nissanem Skyline i Merceoldem CLK-AMG). Do wyboru dostajesz także 30 różnych pucharów, rozgrywanych w 50 wiernie oddanych lokacjach (m.in. Donington Park, Brands Hatch, Surfers Paradise, Bathurst, Oulton Park i Laguna Seca). Liczba tras, pojazdów



i możliwości konfiguracji aut powinna zaspokoić oczekiwania większości graczy. Oczywiście przy takim wyborze trudno o doskonałość. Zmiany nastaw autetek niezbyt mocno wpływają na ich zachowanie na torze, ale w trybie Pro-simulation mogą okazać się przysłowiowym „języczkiem u wargi”.

Gra się trudno...

Pewnie wielu graczy zna serię NFS i wie, jak z reguły wygląda zabawa. Gaz do dechy i szybkie pokonywanie zakrętów, najlepiej w uślijgu. Uderzenie w przeszkodę zatrzymuje auto, ale krzywdy mu wielkiej nie czyni. Miłą odmianą była seria NFS: PORSCHE, w której dynamika samochodu zaczynała być już odczuwalna. Tam

widać było, jak trudne jest opanowanie wózków z tylnym napędem. TOCA:RD2 to z kolei gra wymagająca – oprócz refleksu – także uwagi i taktyki (oszczędzanie samochodu i jazdy do pit'ów są konieczne, bo paliwo dość szybko się kończy, a stoper tyka...). Podczas pierwszych wyścigów w trybie kariery możesz liczyć na treningowe podpowiedzi, które ułatwią ci zapoznanie się zarówno z trasami, jak i z prowadzeniem auta. Z czasem zaś dojdiesz do wniosku, iż rozsądnie dawkowana przemoc i delikatne prowadzenie samochodu na najbardziej trudnych częściach toru są najlepszą receptą na wygraną. Dużo uwagi musisz jednak poświęcić uszkodzeniom samochodu, który po stłuczce może zacząć sprawiać kłopoty natury technicznej – od utrudnionego kierowania, przez problemy ze zmianą biegów, na utracie mocy i momentu kończąc. Na szczęście wskaźnik uszkodzeń jest zintegrowany z prędkościomierzem, więc wszystko masz pod kontrolą.

Wózki na każdą okazję



Twórcy ToCA RACE DRIVER 2 postarali się, aby każdy miłośnik czterech kółek znalazł brykę w sam raz dla siebie. Do wyboru masz tu zarówno emerytów szos, jak i najnowsze bolidy Formuły 1. A jeśli tego mało, zawsze można poszaleć... ciągnikiem od TIR'a. Co więc wybierzesz: Forda Mustanga 1968, Jaguara E-Type Series II czy Astona Martina V12?



Ostra walka, blachy latają na wszystkie strony... Witamy w Teksasie!



Nie ma to jak zabawa we dwoje w cichy letni wieczór!



...a nawet jeszcze trudniej!

Tryb Pro-simulation potrafi pokazać, jak wiele trzeba ćwiczyć, żeby w TOCA:RD 2 być naprawdę mistrzem. W porównaniu z tą grą, wózki w NFS:UNDERGROUND i COLINIE 4 zachowują się jak zabawki jadące po sznurku. Prawdziwa przyjemność to właśnie gra w tym trudniejszym, ale dającym maksymalną satysfakcję trybie. Tu delikatność obsługi kierownicy, hamulca i gazu przeplata się z brutalnością zderzeń, piskiem opon, dźwiękami pękających spoilerów i szyb. Fanom symulacji samochodowych na pewno przypomina się w tym momencie tak znane tytuły jak TOCA: TOURING CAR CHAMPIONSHIP czy SWEDISH TOCA 2. To od nich właśnie (i całego cyklu NASCAR) samochody w grach zaczęły się zachowywać realnie – i na to samo postawili twórcy opisywanego tytułu.

Grafa nie powala

Cóż, jak na 2004 rok grafika TOCA:RD2 nie powala. Fakt, gra jest bardzo szybka i nie widać żadnych przycięć (co zresztą mogłoby się okazać tragiczne w skutkach, zwłaszcza na ostrym zakręcie), ale publiczność nadal jest „wycięta z papieru”, niebo ma standardowe, powtarzalne chmurki, a budynki, o ile na trasach występują, są często tylko ładnie pomalowanymi pudełkami. Na pochwałę zasługują natomiast doskonale oddane tekstury i modele aut, drzewka na poboczach i same szosy z ładną powierzchnią. Firmowe winyle, barwy stajni oraz loga sponsorów na drzwiach i bokach pojazdów nadają im wygląd zbliżony do oryginałów znanych z telewizyjnych transmisji. Także dźwięk (zarówno efekty, jak i teksty spikerów) zrealizo-



wany jest na wysokim poziomie i choć brakuje nieco pewnego zróżnicowania (niektóre dźwięki silników wydają się powtarzać), nie psuje atmosfery tak na starcie, jak i podczas walki na torze.

Na szczęście TOCA mocno wciąga, a więc na oglądanie widoczków nie mamy zbyt wiele czasu.

Trudność zdobywania poszczególnych nagród sprawia natomiast, że programowi nie sposób odmówić grywalności.

...za to wyborom nie ma końca!

Na samym początku poczułem się jak biedny osiołek, przed którym postawiono wiele żłobów naraz. Czy chcę pościgać się ciężarówką, hot-rod'em czy może bolidem American 1000? Hmm, no tak, ale jest przecież jeszcze boski i piękny Mustang Shelby '68 i zabójczo szybki Ford GT90. Decisions, decisions, jak mówią nasi anglojęzyczni znajomi. Zdałem się na ścieżkę kariery i zacząłem od Mustanga. Było fantastycznie! Przy ToCA:RD2 nie sposób się nudzić, jeśli tylko lubisz się ścigać. Tryb Single oferuje zabawę na długie godziny. Masz tu do wyboru zarówno tryb Career, w którym musisz wygrywać po kolei wyścigi, jak i tryb Simulation. Ten ostatni pozwala na krótkie ściganie się w następujących podkategoriach: Free Race (czyli po prostu wyścigi z konkurencją), Time Trial (czyli tradycyjne „ściganie ducha”). Jest tu jeszcze inny rewelacyjny pomysł, do tej pory stosowany jedynie w grach konsolowych (i starych produkcjach PC) – czyli Multiplayer na podzielonym ekranie. Ci, którzy pamiętają zabawę w LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE w dwie osoby na jednym kompie, rozumieją, na czym polega urok takiej rozgrywki!

Kiedy znudzi cię rywalizacja z komputerowymi przeciwnikami, pozostaje jeszcze tryb Network Multiplayer, korzystający z serwisu GameSpy.

Podsumowując, ToCA: RACE DRIVER 2 to gra, którą każdy fan samochodówek powinien w swojej bibliotece posiadać. Zwiększona w stosunku

milceni i gazem, przy wychodzeniu z zakrętu przyspieszaj, to pozwoli ci utrzymać się na szosie wozkiem z dużym momentem.

Edycja poprzedzająca

Samochody w RD2 potrafią nauczyć gracza pokory i jednocześnie przypominać, jak niewiele potrzeba, żeby przestać odwrócić samochód o 180 stopni lub wyładować „w pole”, dodając za dużo gazu na zakręcie. Hamulce bardzo łatwo się blokują i nasz 400-konny potwór wyjeżdża sobie na zieloną trawę jak sanki w zimie. Na poziomie Hard tryb Pro gra jest naprawdę bardzo wymagająca. Tryb ten przeznaczony jest raczej dla doświadczonych graczy, gdyż najmniejszy błąd może wyłączyć cię z dalszej walki na torze – szansę oddalając się z prędkością ponad 160km/h.



Technika jazdy – porady dla młodych

• Nie bój się uślizgu – w RD2 może być on twoim najlepszym przyjacielem. Pamiętaj o ręcznym – czasem warto go użyć, żeby poprawić ustawienie w zakręcie. Trochę praktyki na każdym wózku i będziesz wiedział, jak daleko można się posunąć, żeby jeszcze chwilę pozostać na trasie (najlepiej przodem w kierunku mety).
• Znajdź oparcie w innych – każdy może być twoją „bandą”. Nie zapomnij o tym i staraj się wyprzedzać na zakrętach po wewnętrznej. Opieranie się na innych samochodach nie zwolni cię za bardzo, co więcej, nie uszczęli twojego wózka. Pozwala za to wybrnąć z sytuacji, kiedy za szybko wjeżdżasz w zakręt.
• Ostrożnie z gazem – zwracaj uwagę na oznaczenia zbliżających się zakrętów. Na nowej trasie pozwoli ci to uniknąć „zaliczenia trawki”, co może oznaczać dla ciebie koniec wyścigu.
• Ścinaj jak możesz, byle po torze – w trybie single przewagę najłatwiej uzyskać na zakrętach. Delikatnie z ha-

ToCA: Race Driver 2

Samochodowa

* Wymagania sprzętowe:
Procesor 1.4 GHz,
256 MB RAM, 3.75 GB HDD

cena
99.90

* Gra na platformy: PC, Xbox
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

* Codemasters / CD Projekt

* www.codemasters.com/tocaracedriver2

Niespotykana różnorodność modeli aut, wymagający engine, wiernie trasy

W dalszym ciągu „podziwamy” malowane domki i papierowe ludziki

Grafika 4+
Dźwięk 4
Fajda 5

Jeśli lubisz się ścigać, na pewno nie odmówisz sobie tej przyjemności. Szkoda tylko, że niektóre elementy wokół tras straszą

PAINKILLER



Mniś zombie ciskają toporami, co może być czasem bolesne. Inną ich umiejętnością jest umieranie w widowiskowy sposób

Demon zagłady

Podczas uskuteźniania rzezi masz możliwość gromadzenia dusz, które pozostają po zabitych wrogach. Gdy zbierasz już ich sześćdziesiąt sześć, zmienisz się w Demona Zagłady. Boost ten polega na tym, że poruszasz się znacznie szybciej, zadajesz większe obrażenia i jesteś w zasadzie nieśmiertelny. Drastycznie zmienia się także sposób, w jaki postrzegasz świat – coś jak Xenomorph po grzybach albo to, co widział Frodo po włożeniu Pierścienia.

PAINKILLER oferuje możliwość zstąpienia do najniższych kręgów piekła. Tam już czekają na ciebie legiony potępionych, tłumy żywych trupów, liczone w tysiącach diabły i demony, z którymi rozprawisz się za pomocą arsenału morderczych giwer. Przygotuj się na wszechobecne symbole władzy Lucyfera, krew niejednokrotnie zalewająca ekran, ocierające się o sadyzm okrucieństwo, a także na huk broni i przedśmiertne drgawki niezliczonych zastępów przeciwników. Tego, co wyprowadzi cię w PAINKILLERZE, nie widzialesz od czasów pierwszego QUAKE'A.

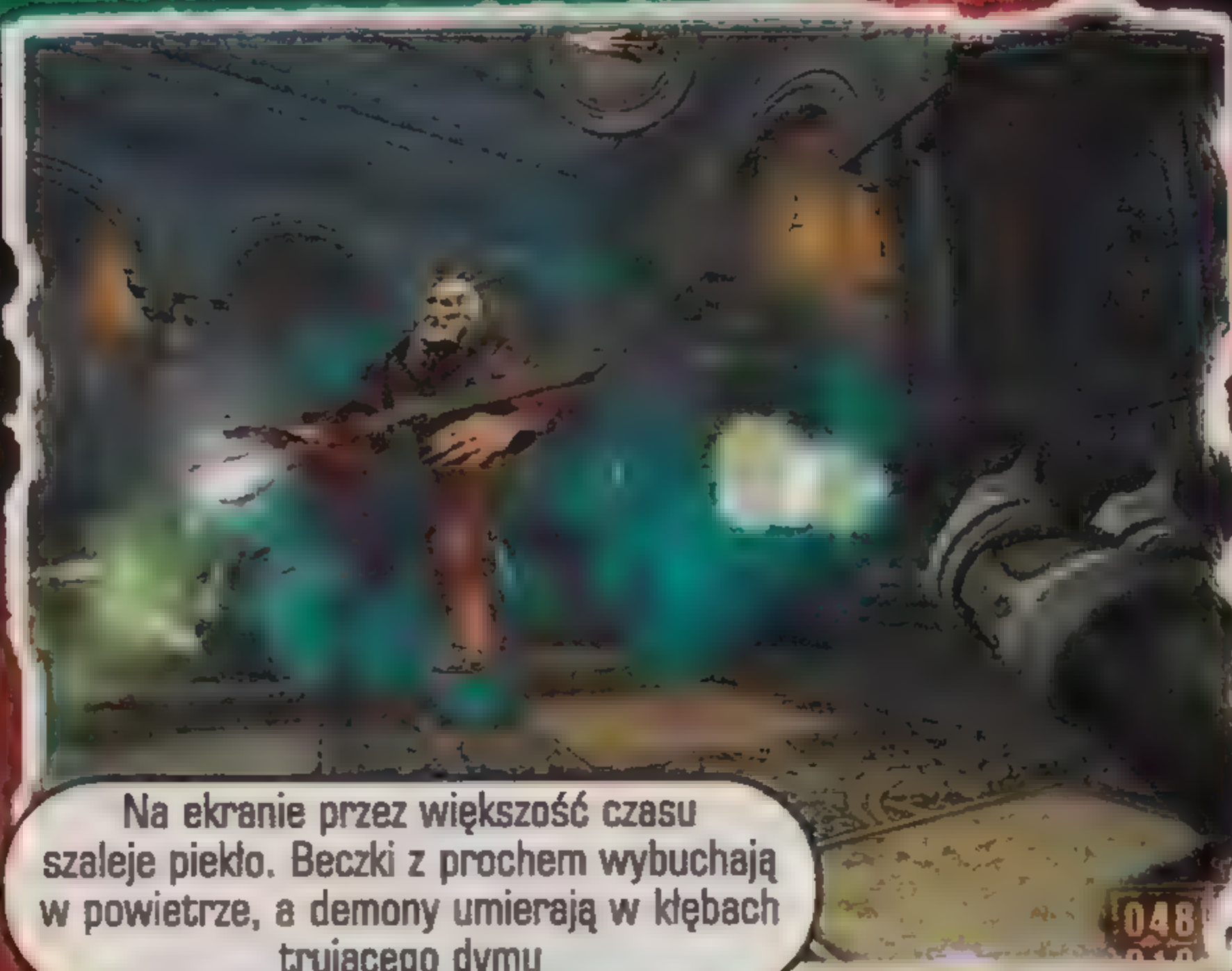
Wprawdzie po recenzowanej grze nie ma co oczekiwać hollywoodzkiego scenariusza i otwartej struktury rozgrywki, ale spektakularną eksterminację absolutnie wszystkiego, co znajdzie się w zasięgu wzroku, masz właściwie jak w banku. Powód, dla którego musisz wszystkich zabić, zostaje wyłuszczone na początku przygody. Na potrzeby tej recenzji dość rzec, że czeka cię spotkanie ze śmietanką piekielnej władzy ustawodawczej. Oczywiście, nikt nie chce, aby było zbyt łatwo, a więc drogi do każdego z kacyków strzegą tłumy jego slug.

25 wypełnionych potworami poziomów. Pięć giwer o dwóch trybach działania. Szczęśliwa cyfra to osemka...

W twojej zbrojnej misji pomoże ci pięć giwer. To, że jest ich tylko tyle, nie powinno cię jednak zniechęcać. Każda posiada dwa tryby działania i, co ciekawe, w przypadku PAINKILLERA ów alternatywny strzał ma rzeczywiście... no cóż... alternatywne działanie. No. Dwururka może strzelać zarówno strumem, jak i specjalnymi pociskami zamrażającymi, a Rakietnica może (poza płuciem rakietami) działać w trybie obrotowego działka z helikoptera. Na uwagę zasługuje ponadto genialny pomysł dołączenia do gry kółkownicy.

Dzięki tej wspaniałej broni możesz przybijać przeciwników do dowolnych powierzchni za pomocą solidnych pali!

Ale, ale. Giwe



Na ekranie przez większość czasu szaleje piekło. Beczki z prochem wybuchają w powietrze, a demony umierają w kłębach trującego dymu

tu twoim jedynym sojusznikiem. Za ukończenie poziomu w określony przez projektantów sposób otrzymasz karty czarnego tarota, które działają na zasadzie przeróżnych boostów i power-up'ów. Gdy zaś zbierasz wszystkie dostępne w grze karty, będziesz mógł spróbować swych sił w niedostępnym standardowo trybie gry.

Jako QUAKE nie wydawał ci się taki trudny, ale teraz przyszedł czas na coś innego. W grze PAINKILLERZE, stworzonej przez People Can Fly, oczekuje cię prawdziwy morderczy potwór. Gra działa szybko i stabilnie, wygląda i brzmi świetnie, zaś walka z przeważającymi siłami wroga dawno już nie była tak efekciarska. Trudno też narzekać na nudę. Każdy poziom charakteryzuje się nieco innym klimatem – cmentarze, wygrzebane w ziemi tunele,

katedry, katakumby, opéry, ruiny – zaskakująco często pojawiają się też nowi wrogowie do rozwalenia. Kolejni bossowie katują cię z przerażającą regularnością, zaś pojedynki z wszelkiego rodzaju piekielnymi generałami stwarzają często okazję do wykazania się przytomnością umysłu. W PAINKILLERZE natkniesz się też na mnóstwo radujących serce szczegółów, jak np. grób rodziny Celińskich na cmentarzu pełnym zombie.

Tym, co jednak może być prawdziwym problemem, jest fakt, że wszystkie te świetne elementy składowe współgrają ze sobą wprost rewelacyjnie. Klimatyczne miejscówki, hordy nacierających wrogów, latające po polach walki topory, wszechobecne wybuchy, imponująca fizyka świata, bossowie o gargantueicznych wręcz gabarytach, charakterystyczny szczeł uwalniania granatu z kółkownicy – to wszystko cieszy jak wszyscy diabli.

A kiedy znudzi ci się już samotna krucjata przeciwko złu, możesz spróbować swych sił w trybie gry wieloosobowej. Na szczęście za możliwość potykać się z innymi wariatami nie trzeba już nikomu (poza Telekomunikacją) dopłacać. Odniosłem wprawdzie wrażenie, że na serwerach jest trochę pustawo, ale sądzę, że ta sytuacja już niedługo się zmieni.

PAINKILLER może poszczycić się największymi bossami, z jakimi można walczyć w grze komputerowej. A ten kolo to dopiero początek

PainKiller

Akcja

* Wymagania sprzętowe:
Procesor 1.5 GHz,
128 MB RAM, 1.2 GB HDD

* Gra na platformy: PC
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

* People Can Fly / Dobra Gra
* www.painkiller.pl

Super grafika, klimat, kółkownica, rozmiar bossów, cena

Fatalnie wydana wersja PL. Zam. ast 300, zro. ciono ubogą wersję 200

Grafika
5

Dźwięk
5

Fajda
6

Bóg ma swojego zabójcę na telefon, czyli ciebie. Wyruszasz do piekła, aby rozprawić się z zastępami slug szarpane Szarpane

AMERICAN CONQUEST

ODWET

ODWET byłby bardziej interesujący, gdyby autorzy pokusili się o więcej innowacji



Przebieg bitwy, który można obserwować z perspektywy trzeciej osoby.



Przebieg bitwy, który można obserwować z perspektywy trzeciej osoby.



Przebieg bitwy, który można obserwować z perspektywy trzeciej osoby.

Na wstępie warto zaznaczyć, iż ODWET to samodzielny dodatek do oryginalnego PODBOJU AMERYKI – nie wymaga posiadania podstawowej wersji gry. Tytuł należy do szeroko pojętego gatunku RTS. Tutaj również musisz zajmować się gospodarką swojego imperium. Jednakże większość czynności można sprytnie zapętląć, a samemu skupić się na dowodzeniu wojskiem.

ODWET oferuje 8 rozbudowanych kampanii złożonych z 26 nowych misji. Obejmują one takie wydarzenia historyczne z lat 1517-1804 jak chociażby: ekspedycja Corteza, podbój Jukatana, rebelia Azteków czy walki na Alasce. Jak wskazuje tytuł gry, wszystkie misje toczą się na terytorium Ameryki.

Jednocześnie do gry wkroczyło 5 nowych nacji: Niemcy, Rosjanie, Holendrzy, Portugalczycy oraz Indianie z plemienia Haida – razem jest ich już 17. Co prawda, niektóre z tych krajów nie miały zbyt wielkiego wpływu na wydarzenia z tamtego okresu, ale powyższy zabieg pozwolił wprowadzić do rozgrywki ponad 50 nowych oddziałów. Jednym z podniosłych hasel, towarzyszącym premierze ODWETU, było też zaimplementowanie ogromnych map. Niektóre pola bitew rozpościerają się na 30 ekranów w szerokość i 20 wzdłuż przy rozdzielczości 1024 x 768!

AMERICAN CONQUEST zasłynął z dopracowanej SI. ODWET nadal jest grą dość trudną, a komputer nawet na najłatwiejszym poziomie stosuje różne fortele. Potrafi na przykład dość długo nękać cię cyklicznymi, choć niewielkimi atakami, a w tym samym czasie gromadzić na zapleczu większą armię, by potem uderzyć z pełną siłą. ODWET nie należy do gier, w których od początku do końca wygrywasz, a ukończenie wszystkich kampanii jest jedynie kwestią czasu. Tutaj trzeba kombinować i wykorzystywać swoje wszelkie możliwe przewagi.

AMERICAN CONQUEST jako jeden z niewielu RTS-ów daje możliwość konfrontacji nawet do 16 tys. żołnierzy jednocześnie.

Nie, nie ma tutaj żadnego błędu drukarskiego – szesna-



Amerykanie walczą o niepodległość z zaledwie garstką żołnierzy.

ście tysięcy. ODWET jest na tyle złożony, że opanowanie zaawansowanych reguł rządzących rozgrywką wymaga zajrzenia do instrukcji. Nie jest to wprawdzie konieczne, gdyż gra zawiera samouczek, jednak jeśli chciałbyś spróbować swoich sił na wyższych poziomach trudności, przestudiowanie instrukcji może okazać się nieodzowne. Dla przykładu podam, od czego zależą morale wojska – od zmęczenia, strat w ludziach, otoczenia, ataków z tyłu czy flanki, obecności sztandaru, dowodzącego, poziomu doświadczenia, zachowania innych oddziałów, nagłej śmierci wielu żołnierzy, odległości od obozowiska, ostrzału nieprzyjaciela, statystyk dowódcy, umiejscowienia na polu bitwy czy zaopatrzenia. Jeśli dorzucisz do tego kilkadziesiąt innych czynników,

które decydują o przebiegu walk, zrozumiesz jak trzeba się namęczyć, by rozegrać bitwę w pięknym stylu. Jednak chaos jest nieodłącznym elementem każdej wojny.

ODWET wprowadza do gry nowy tryb rozgrywki – Pole Bitwy, w którym stają naprzeciw siebie dwie równorzędne armie różnych nacji. Można w nim dokładnie sprawdzić swoje umiejętności taktyczne i porównać wyniki z przyjaciółmi. Jeśli chcesz, możesz również zmie-

ścić się z innymi ludźmi poprzez sieć lokalną czy Internet. W zabawie może brać udział do 7 osób jednocześnie – całkiem sporo jak na strategię.

Mój największy zarzut wobec ODWETU dotyczy kompletnego braku innowacji czy znaczących usprawnień rozgrywki w porównaniu do oryginału. Biorę pod uwagę, iż jest to tylko dodatek, ale mimo to kampanie, mapy i jednostki to trochę mało jak na mój gust.

Również od strony grafiki nie widać żadnych zmian.

Całość nadal prezentuje się w archaicznym dwóm wymiarach, w rzucie izometrycznym. W efekcie wciąż brakuje możliwości obracania mapy. Takie podejście do tematu nie ma przyszłości. Stratedzy nie są z pewnością najbardziej wymagającą pod względem oprawy wizualnej grupą ludzi, ale trójwymiarowe przedstawienie terenu pozwoliłoby na łatwiejszą ocenę sytuacji oraz znalezienie strategicznych punktów na mapie.

ODWET to rozbudowana strategia z gatunku RTS, która wyraźnie kuleje pod względem oprawy technicznej. Jeśli autorzy nie zmienią silnika gry, to niebawem ich RTS'y staną się produktami niszowymi.



Niemcy, jak chcą, potrafią uprawiać zboże nawet na pustyni – geniusze!

American Conquest Odwet

RTS

* Wymagania sprzętowe:
Procesor 1 GHz
256 MB RAM, 1.5 GB HDD

* Gra na platformy: PC
☑ Wersja PL ☑ Multiplayer

* CDV Software / Cenega PL
* www.americanconquest.com

Osługa tysięcy jednostek na raz, ekonomia, przeciętne bitwy. Archaična grafika, brak znaczących zmian względem oryginału.

Grafika
Dźwięk
Frajda

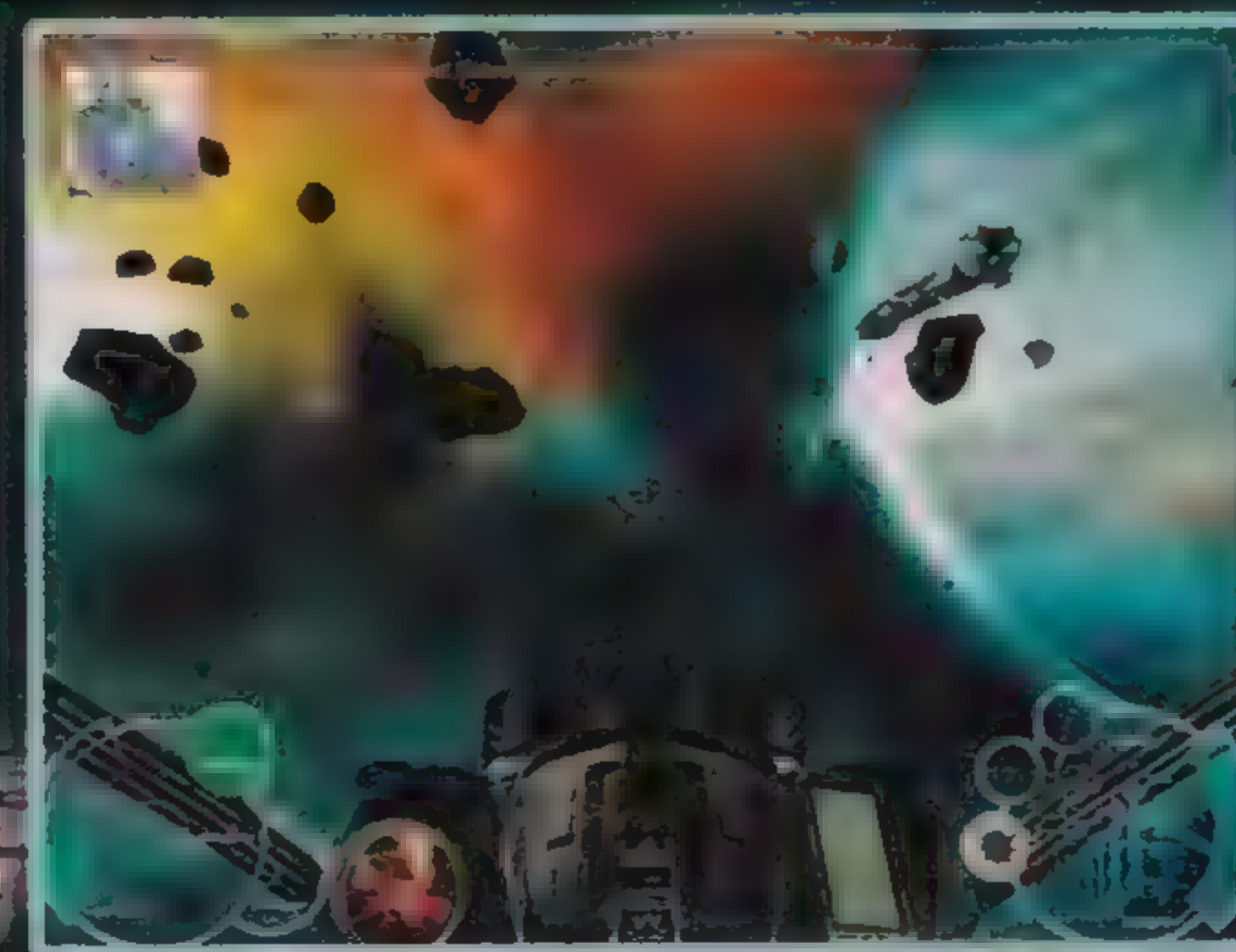
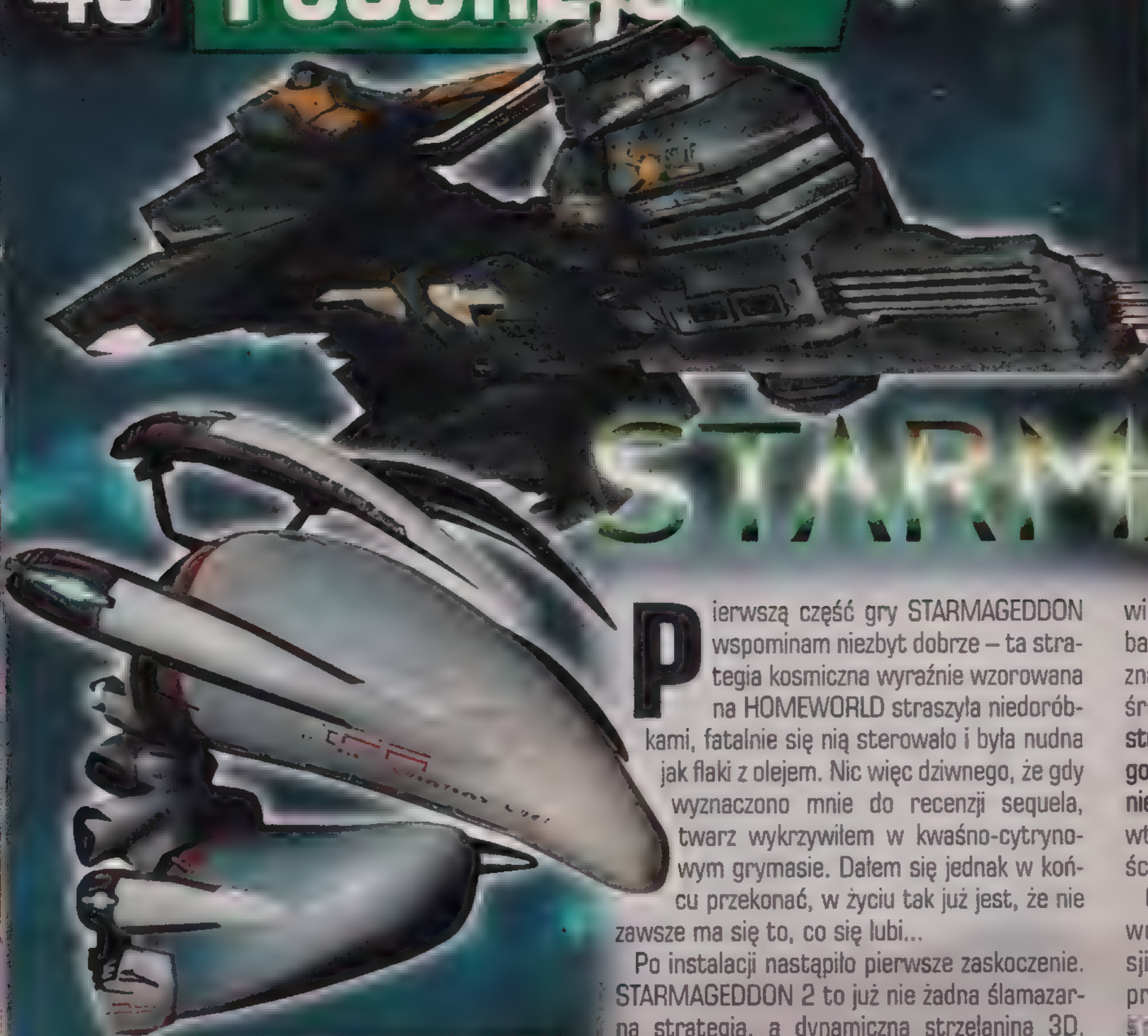
Ciekawe połączenie lekcji historii z dynamiką gatunku RTS. Niewiele usprawnień, ale sporo nowych misji.

4

89.93

Powrót Ameryki

Podbój Ameryki Środkowej i Południowej przez Hiszpanów miał miejsce w pierwszej połowie XVI wieku. Dwóch najbardziej znanych konkwistadorów to Hernan Cortes i Francisco Pizarro. Pierwszy z oddziałem 500 żołnierzy podbił i opłacał w latach 1519-24 terytorium państwa Azteków, leżącego w Meksyku i na Półwyspie Jukatana w Ameryce Środkowej. Drugi w latach 1531-36 ujarzmił imperium Inków w Peru i Chile w Ameryce Południowej. Obie cywilizacje Azteków i Inków w momencie odkrycia przez Hiszpanów znajdowały się na wysokim poziomie rozwoju. Obaj hiszpańscy konkwistadorzy działali bezwzględnie i okrutnie, nie gardząc intrygą i podstępem. Wielomilionowe społeczności Azteków i Inków padły również ofiarą swych własnych religii – Indianie uważali bóstwa za przodków, ze względu na to, że pewnego dnia bóg powróci na statku do swego ludu. Konkwistador Hernan Cortes, który pojawił się w państwie Azteków, właśnie tak wyglądał, a więc, władał Montezuma II powitał go z szacunkiem.



Odbicie się od pola siłowego nie wpływa negatywnie na zdolności



STARMAGEDDON 2

Pierwszą część gry STARMAGEDDON wspominam niezbyt dobrze – ta strategia kosmiczna wyraźnie wzorowana na HOMEWORLD straszyla niedoróbkami, fatalnie się nią sterowało i była nudna jak flaki z olejem. Nic więc dziwnego, że gdy wyznaczono mnie do recenzji sequela, twarz wykrzywiłem w kwaśno-cytrynowym grymasie. Dałem się jednak w końcu przekonać, w życiu tak już jest, że nie zawsze ma się to, co się lubi...

Po instalacji nastąpiło pierwsze zaskoczenie. STARMAGEDDON 2 to już nie żadna słamazarna strategia, a dynamiczna strzelanina 3D, rozgrywająca się w naszym Układzie Słonecznym. Właśnie trwa kolejna zimna wojna, dwie największe ziemskie korporacje walczą ze sobą o dominację na poszczególnych planetach oraz księżycach Układu Słonecznego. Ty stajesz po stronie Project Freedom – niestety, nie ma opcji wyboru frakcji, co znacznie obniża atrakcyjność zabawy. Zasadniczo jesteś najemnikiem, jednak patrząc na komentarze przed i w trakcie wykonania misji wydaje się, że opowiedziałeś się po stronie „dobrych chłopców”.

Ze „strategicznym” STARMAGEDDONEM część drugą łączy kilka elementów. Po stronie plusów na pewno należy zapisać grafikę (rozdzielczość do 1280 x 960 pikseli), a szczególnie wygląd kosmosu. Twórcom udało się połączyć estetykę z realiami – kosmos jest tu miejscem pięknym, a latanie po orbitach takich planet jak Ziemia, Mars czy Jowisz to czysta przyjemność. Autorzy twierdzą, że udało się im wiernie odwzorować wygląd powierzchni tych planet. Co do ciał niebieskich innych niż Ziemia przeciętnemu graczowi

wi przyjdzie uwierzyć twórcom na słowo – chyba że wśród braci komputerowej znajdą się znawcy geografii kosmosu. Tak czy inaczej, środowisko gry robi niezłe wrażenie. Z kolei po stronie minusów należy umieścić misje treningowe, które, po pierwsze, niczego wielkiego nie uczą, a po drugie, są krótkie – czyli powtórka z pierwszej części, tyle że w zręcznościowych, a nie strategicznych realiach.

Co do fabuły – zachwyty raczej nie wywoła. W trakcie wykonywania około 20 misji twoim zadaniem będzie eliminowanie nieprzyjacielskich samolotów, ochrona własnych

Niestety, jak to bywa w przypadku polskich produkcji, grze można wytknąć sporą ilość niedoróbek. Poza tymi, które już do tej pory wymieniałem, wypada wspomnieć o braku trybu wieloosobowego i braku możliwości zapisywania stanu gry podczas wykonywania misji. Szczególnie ta ostatnia sprawa jest przykra – ponieważ misje często składają się z kilku coraz trudniejszych etapów, czekają cię frustrujące chwile powracania do miejsc, które już zdołałeś przejść, by powtórzyć ten fragment gry, który się wcześniej nie powiódł. Wszystko to razem sprawia, że mimo iż widzę i doceniam niewątpliwe zalety tego programu, do STARMAGEDDON 2 po skończeniu tej recenzji już raczej nie wrócę.

CO NA POKŁADZIE

Podczas gry możesz korzystać z następujących typów broni:

- działo laserowe
- samonaprowadzające rakiety powietrze-powietrze
- samonaprowadzające rakiety powietrze-ziemia
- wyrzutnia plazmowa
- rakiety „Proton”

Każda z tych broni posiada indywidualne cechy charakterystyczne – siłę, czas przeładowania, sposób działania. Twoja podstawowa, najbardziej uniwersalna broń to działo laserowe, które jest dostępne w każdej chwili podczas misji – to broń uniwersalna, nadająca się zarówno do niszczenia statków powietrznych, jak i struktur naziemnych wroga. Bronie dodatkowe przeznaczone są do różnych celów, a najsilniejsze z nich to wyrzutnia plazmowa oraz rakiety „Proton”. Mimo iż na pokład możesz zabrać kilka typów uzbrojenia, w danym momencie skorzystasz tylko z jednej dodatkowej broni (przełączasz między nimi przy użyciu przycisku „q”).

W kosmosie bez zmian – znowu wojna, panie pilocie-najemniku

statków transportowych czy badawczych, atakowanie struktur oraz bojowych jednostek naziemnych. Autorzy co prawda chwalą się „zaskakującymi zwrotami akcji” i porywającą fabułą, ale mnie jakoś nic w fotel wbić nie zdołało. Na dodatek komentarze podczas gry są miejscami banalne dzielone przez nudne, a cut-scenki zaskakują słabą jakością. Co do samego prowadzenia myślicy Epsilon – jest ono uproszczone (to niewątpliwie spory plus dla większości graczy!) i pozwala skupić się wyłącznie na walce. Do dyspozycji masz podstawowe działko laserowe oraz kilka broni dodatkowych (patrz ramka obok). Podczas wykonywania misji możesz zlecić swoim naukowcom, by popracowali nad rozwojem technologicznym twojej maszyny – poprawią jej szybkość, atak lub zdolności obronne.

Na powierzchni planet próbuje się stworzyć namiastki cywilizacji

Starmageddon 2

4

Kosmiczna strzelaninka 3D

* **Wymagania sprzętowe:**
Procesor 700 MHz,
256 MB RAM, 650 MB HDD

* **Gra na platformy:** PC
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* **City Interactive**
* www.cityinteractive.com

Piękny kosmos, wartka akcja

Miło wciągająca fabuła, nie można zapisać gry w trakcie misji

Grafika

Dźwięk

Fajda

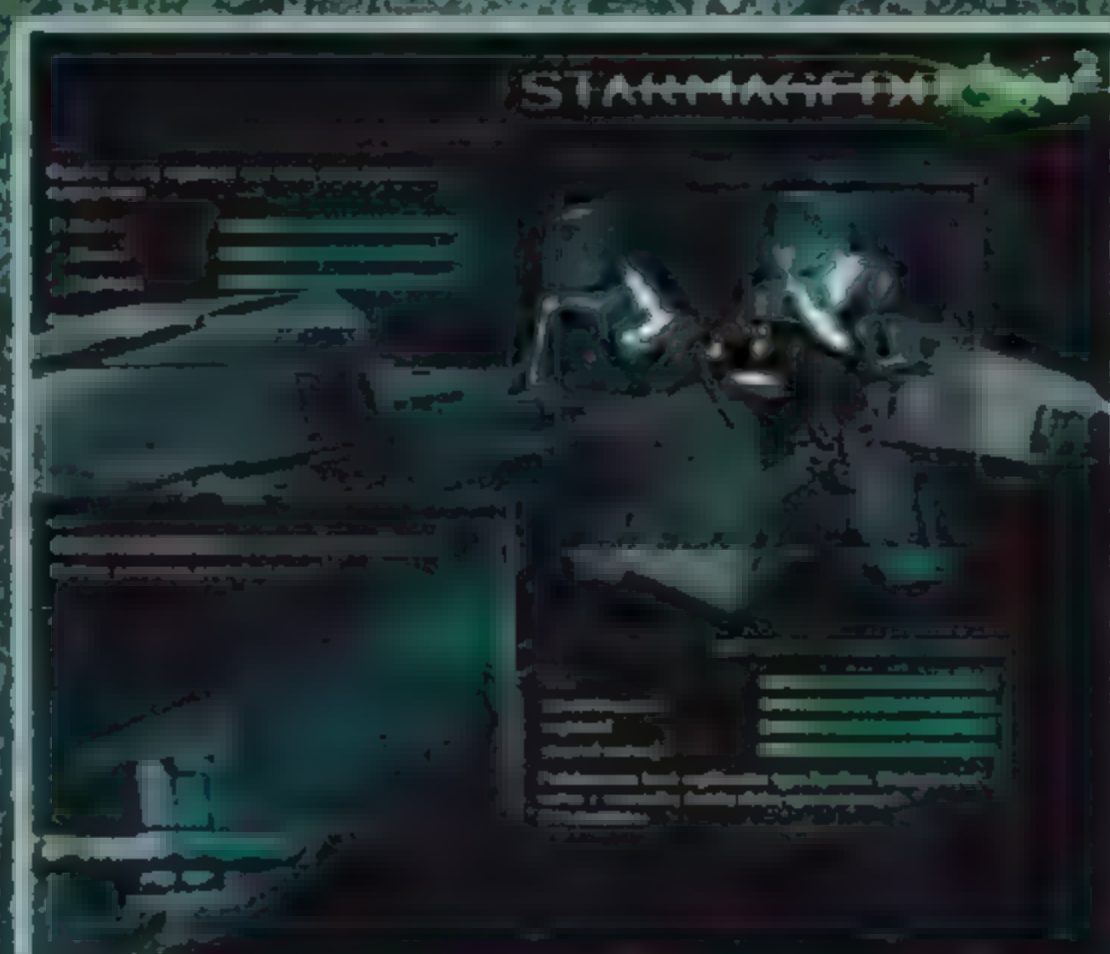
4

3

4

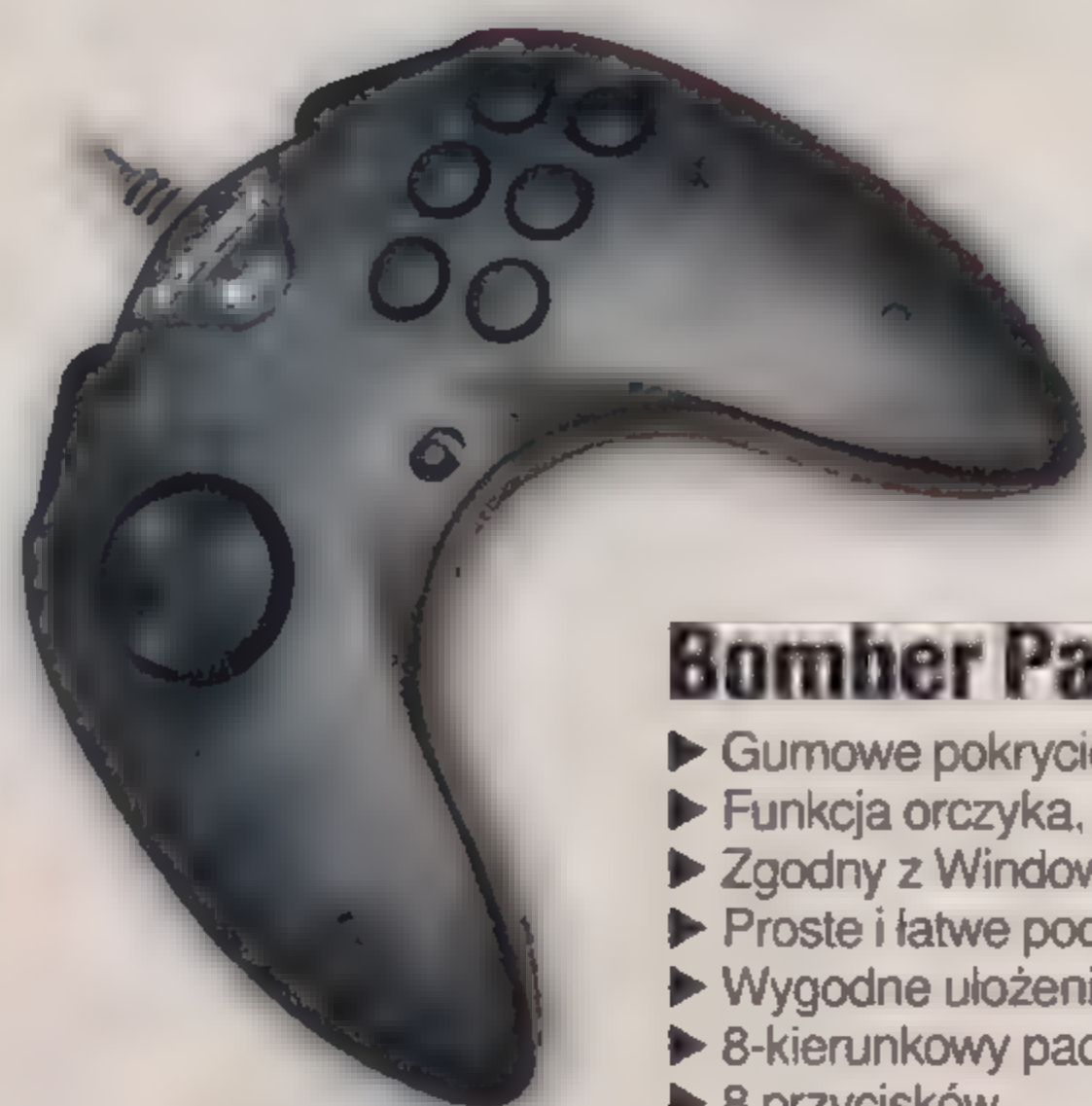
W S2 kosmos jest prześliczny, ale to niecd za mało. To program na trzy „zetki” – zainstaluj, zagraj, zapomnij

cena 18.50





perfekcyjnych sposobów sterowania



Bomber Pad

- Gumowe pokrycie
- Funkcja orczyka, przepustnicy i „autofire”
- Zgodny z Windows 98/Me/2000/XP
- Proste i łatwe podłączenie (USB)
- Wygodne ułożenie w dłoni
- 8-kierunkowy pad
- 8 przycisków

Kompatybilne z:
PlayStation
PlayStation 2
PC USB



Compressor Supreme & Evolution Wheel

- Kąt obrotu 180 stopni
- Kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
- W pełni programowalne przyciski
- Programowalna: 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny*
- Programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- Wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows™
- Nowoczesne materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- Stylowa kolorystyka dzieła projektantów od McLarena i Porsche'a
- Wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
- Podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami



Universal Double Shock 2

- Zgodny z USB/PC/PSX/PS2
- 8 gumowe drążki kierunkowe
- 12 przycisków
- Podwójna gumowa kolumna
- 8-kierunkowy pad
- Wyodrębnione przyciski
- Zgodny z Direct X 6.0 lub wyższym
- Kompatybilny z Windows 98/ME/2000/XP

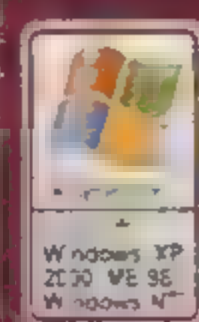


Dragon Pad

- Precyzyjne odwzorowanie efektów wibracji przy pomocy dwóch budowlanych przetworników
- Dual-Trackowe analogowe joysticki płynnie kontrolujące kąt 360 stopni
- 12 programowalnych przycisków
- Gumowe pokrycie
- Wygodne ułożenie w dłoni dzięki dodatkowym gumowym chwytakom
- Funkcja orczyka, przepustnicy i „autofire”
- 8-kierunkowy pad
- Proste i łatwe podłączenie (USB)
- Zgodny z Windows 98/Me/2000/XP

Nie daj się nabrać
na podróbkę.

Kup oryginał
w dobrej cenie!!!



Sprzedaz wysyłkowa „Hawk”
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl



Odłącz telefon,
zdemontuj dzwonek
do drzwi, przygotuj
zapasy jedzenia...
I przystąp do
Nierealnego Turnieju!

Unreal TOURNAMENT 2004

W ostatnich miesiącach można było zauważyć, że tematyka najnowszych FPS'ów skupiła się wokół I i II wojny światowej oraz wojny w Wietnamie. Obecnie wszędzie brzmią hasła: realizm, taktyka, strategia. Dopiero gdzieś za tymi deklaracjami pojawiają się: adrenalina, akcja, grywalność. Większość miłośników gatunku FPS czeka już na nowego DOOM'A, którego wciąż nie widać na horyzoncie. Tymczasem zapotrzebowanie na agresywne Deathmatche ciągle rośnie.

UT2004 wykorzystał to i z impetem wkroczył na scenę sieciowych rozgrywek.

Najczęściej zadawane pytanie dotyczące UT2004 to – co takiego zmieniło się w grze w stosunku do poprzedniej odsłony, poza przeskokiem cyferki w tytule? Już na pierwszy rzut oka widać obecność pojazdów oraz samolotów wszelakiej maści. Dalej masz nowe tryby walki – do łask powrócił system oparty na zdobywaniu baz. Liczba dostępnych map uległa więcej niż podwojeniu – łącznie jest ich już ponad 100. Dla sentymentalnych przywrócono nawet głos zapowiadającego z pierwszej wersji UT.

Story Mode

Fabula UT2004 nie zmieniła się za bardzo. W dalekiej przyszłości organizowane są turnieje na śmierć i życie pomiędzy drużynami żądnych krwi wojowników z całej galaktyki. Oczywiście, gdyby nie zaawansowana technologia replikacji, mało kto decydowałby się na taką zabawę. Ty jesteś jednym z takich ambitnych zawodników, a twoim celem jest wygranie turnieju. Dotyczy to oczywiście trybu dla samotnego wilka. Aby osiągnąć powyższy cel, musisz mieć drużynę – tę weryfikujesz spośród wolnych strzelców. Każdy zawodnik ma swoją cenę, podobnie jak przystąpienie do turnieju. Jeśli odniesiesz zbyt wiele porażek, może okazać się, że nie stać

cię nawet na wystawienie składu do turnieju. Z pomocą przychodzą wtedy pojedynki, które w dowolnej chwili można rozgrywać z innymi drużynami. Stawką zawsze są pieniądze. Na podstawie statystyk gra ocenia, czy dana ekipa jest dla gracza wyzwaniem, i wycenia dany mecz.

10 razy Multi

Jednak prawdziwy miód UT2004 kryje się w rozbudowanym trybie Multiplayer. Składa się on z 10 różnorodnych rodzajów walki: Capture the Flag, Deathmatch, Team Deathmatch, Double Domination, Bombing Run, Mutant, Last Man Standing, Assault, Invasion, Onslaught. Niektóre z nich były wcześniej dostępne w UT2003 wyłącznie dzięki oficjalnym dodatkom bądź przeróbkom graczy – teraz tworzą spójną całość. Pierwsze trzy tryby chyba nie wymagają wyjaśnienia. Double Domination polega na utrzymaniu kontroli nad dwoma punktami na mapie przez 10 sekund – gra się do dwóch zwycięstw. Bardzo przebiegła rozgrywka, gdzie wygrać może nawet słabsza manualnie drużyna.

Bombing Run to swego rodzaju sport. Masz dwie bramki, jedną piłkę i mnóstwo broni. Za wbiegnięcie z piłką do bramki przeciwnika otrzymuje się 7 punktów, za celny strzał – 3. Kłopot polega na tym, że osoba trzymająca piłkę nie może walczyć.

Gdy UT2004 skacze...

Jeśli podczas zabawy gra zacznie charakterystycznie trząść co kilka sekund, najprawdopodobniej oznacza to niewystarczającą ilość pamięci RAM. Zanim ograniczysz wszystkie detale, cienie, efekty 3D czy też udasz się na zakupy po nową pamięć, spróbuj wyłączyć opcję „Preload all player skins” w zakładce „Game”. W ten sposób można znacznie poprawić płynność gry bez straty jakości.

Dość zabawnie to wygląda, kiedy jesteś sam na sam z przeciwnikiem, po czym oddajesz mu piłkę, by szybko rozwalić go w drobny mak.

Tryb Mutant przypomina trochę grę w berka. Rozgrywka rozpoczyna się jak normalny Deathmatch. Pierwsza osoba, która kogoś zabije, staje się mutantem. Od tej chwili

Poleć się na podłogę i zlokalizuj w odległości wroga – go nie wypuścisz



NOWOŚCI 2004



Mine Layer

Przydatna broń, przeznaczona do rozkładania min-pajaków – autonomicznych, mobilnych robotów, które wybuchają w kontakcie z wrogiem. Pajaczki są skuteczne zarówno przeciwko piechocie, jak i jednostkom zmechanizowanym. Po rozłożeniu mina natychmiast przechodzi w tryb poszukiwania, korzystając ze skomplikowanego systemu czujników. Kiedy przeciwnik znajdzie się odpowiednio blisko, pajacek przechodzi w tryb pościgu, a następnie wybuchu po uzyskaniu kontaktu z ofiarą. Gdy w zasięgu czujników nie znajduje się żaden przeciwnik, mina przejdzie w tryb uśpienia. Alternatywnym trybem strzału dla Mine Laser jest niskiej mocy laser, wskazujący aktywnym pajęczkom aktualny cel, nawet jeśli jest on poza zasięgiem ich skromnych czujników. Proces namierzania można wykonywać w ruchu – nie trzeba się zatrzymywać, jak w przypadku Ion Painter.



Grenade Launcher

Wyrzutnia granatów jest efektywną bronią, sprawdzającą się zarówno w ataku bezpośrednim, jak i przy wsparciu. Podstawowy tryb prowadzenia ognia pozwala wystrzelić do 8 granatów w jednej salwie, które eksplodują w kontakcie z przeciwnikiem. Możesz je wcześniej zdetonować, korzystając z opcji alternatywnego ognia. Obudowa granatów została zaprojektowana z myślą o najbardziej wymagających wojownikach – z łatwością przyczepia się do metalowych i ceramicznych powierzchni. Pozwala to na stosowanie przeróżnych forteli. Najbardziej pamiętny miał miejsce pod koniec wojen ludzko-skaarjskich, kiedy to mały oddział oblepił granatami poduszkiwiec klasy Manta i wleciał nim w fortyfikację wroga. Efekt był zatrważający – zniszczono dwa stacjonarne działa oraz wielu wojowników Skaarj. Pilot zdążył się katapultować na kilka sekund przed zderzeniem (hmm, czy ten pilot miał może ręcznik na głowie i nazywał się Mohamed? – Frogger)

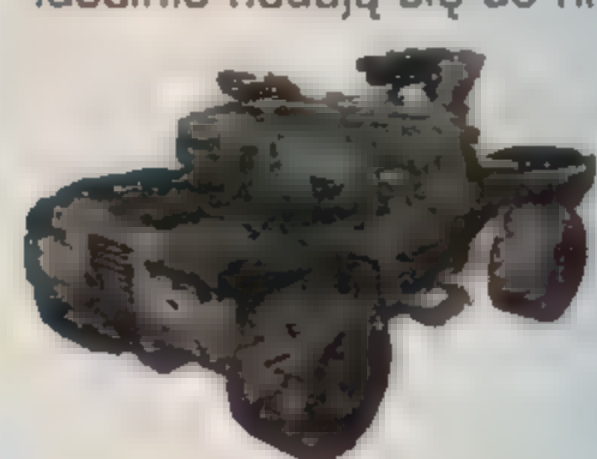


Goliath Tank

– dość powolne bydlę, jednak potrafi mocno przywalić z działa kaliber 140 mm, uzbrojonego w pociski ze zubożonym uranem. W środku jest miejsce dla dwóch osób – drugi załodnik steruje ciężkim, podwójnym karabinem maszynowym kalibru .50.

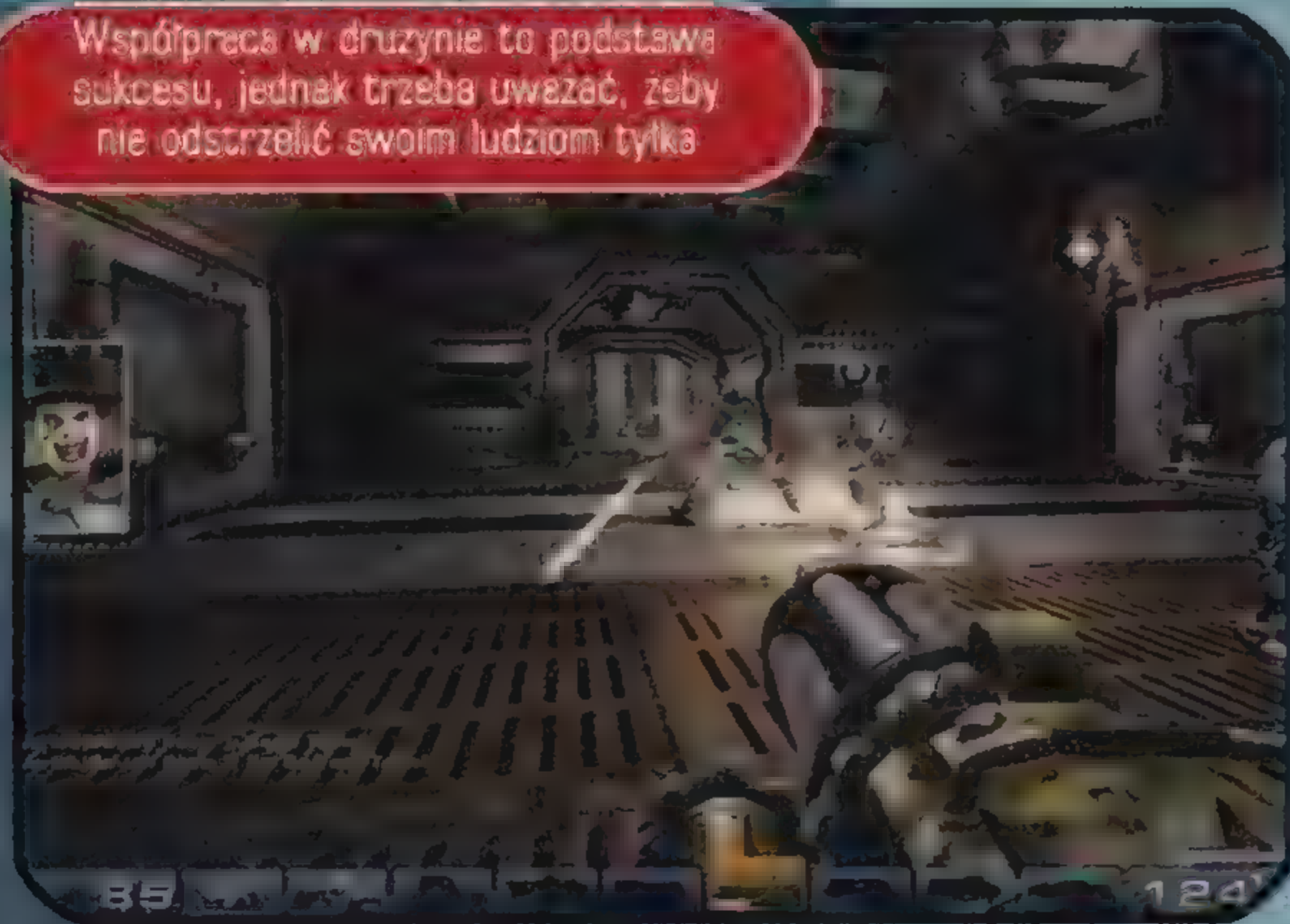
Hellbender

– uniwersalny, trzyosobowy, ciężki pojazd bojowy. 40-megawatowe projektory plazmy idealnie nadają się do niszczenia wrogów.



Dachowe działko emituje ładunki EMP, które wywołują efekt podobny do Shock Rifle.

Współpraca w drużynie to podstawa sukcesu, jednak trzeba uważać, żeby nie odstrzelić swoim ludziom tyłka



Facet ma piłkę w rękach, może się nad nim pastwić, ile tylko zechce



wszyscy pozostali polują na szczęśliwca. By nadać zabawie odpowiedni smaczek, mutant otrzymuje niewidzialność, szal bitewny, zwiększoną ruchliwość, komplet standardowych broni z amunicją oraz skażenie genetyczną, która powoli odbiera mu życie, jeśli ten nie fraguje swoich prześladowców.

Last Man Standing polega na rozgrywce Deathmatch z ograniczoną liczbą żyć. Jak wskazuje nazwa, w efekcie na polu bitwy zostanie tylko jeden zwycięski zawodnik.

Assault dość długo był nieobecny w UT, a jego powrót okazał się niezwykle udany. Tryb ten polega na atakowaniu bądź bronienu sekwencji pozycji na mapie w określonym czasie. Miłym dodatkiem jest krótkie wprowadzenie przed rozpoczęciem rozgrywki, streszczające zasady oraz przedstawiające strategiczne punkty na planszy.

Invasion bardzo przypomina wspomniany Assault, tyle tylko że drużyna musi odeprzeć fale agresorów, zachowując przy tym swoje życie w określonym czasie.

W tej chwili największą karierę robi **Onslaught**, który to tryb wymaga wykorzystania czołgów, poduszkowców, myśliwców oraz

dział obronnych. Plansza została podzielona na rejony, w których znajdują się punkty kontrolne. Ten, kto przejmie dany teren, może korzystać z jego systemów obronnych, pojazdów oraz odradzać się w nim. Na dodatek zdobycie jednego punktu pozwala zaatakować inne przyległe do niego. W ten sposób autorzy sprawili, że walki stały się niezwykle intensywne. Zwycięstwo w trybie Onslaught osiąga się poprzez zniszczenie bazy wroga, która znajduje się na przeciwległej stronie mapy.

BB czyli Bystre Boty

Autorzy UT2004 zdawali sobie sprawę, że nie każdy ma swobodny dostęp do Internetu oraz że czasami ciężko znaleźć odpowiednią liczbę ludzi do przeprowadzenia wybranej rozgrywki. W związku z tym boty, czyli zawodnicy sterowani przez komputer, otrzymały całkiem pokaźny pakiet szarych komórek. Za-

implementowana SI pozwala im uczyć się na błędach zarówno swoich, jak

i innych uczestników. Jeśli bot zauważy, że twoje zachowania przebiegają według jakiegoś schematu – np. lubisz kampać w danym miejscu mapy – to weźmie na to poprawkę. Całość występuje w siedmiu smakach, począwszy od nowicjusza, który zachowuje się jak pijany turysta na wakacjach, do przyprawiającego o ból głowy półboga. Im wyższy poziom ustawisz, tym lepszą celność i zręczność otrzyma bot.

UT2004 nie mogło obejść się bez systemu komunikacji głosowej. Pomyślano nawet o opcji głośnego odczytywania wiadomości otrzymywanych podczas rozgrywki. Niestety, z polskimi słowami komputer nie radzi sobie zbyt dobrze, ale angielskie odczytuje całkiem sprawnie.

Grafika jest zabójczo piękna. W pełni oddaje chaos, panujący na polu bitwy. Wala-jące się kończyny, eksplozje pojazdów, gigantyczne promienie laserów, plazma rozlewająca się w zbrojach – istne piekło na Ziemi. Niestety, efekty dźwiękowe nie budzą przyspieszonego bicia serca.

Podsumowując – UT2004 to kandydat na grę roku. Jedynym realnym konkurentem dla niej wydaje się być DOOM III. Na szczęście wiem już, co będę robił do czasu jego premiery!

Unreal Tournament...

FPS

Wymagania sprzętowe:

Procesor 1.5 GHz, 256 MB RAM, 5.5 GB HDD, grafika 64 MB

Gra na platformy: PC

☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

Epic Games / CD Projekt

<http://unrealtournament.com>

Warta akcja, klimatyczne mapy, bogaty arsenał broni i pojazdów, grywalność

Wydawnictwo, wymagania sprzętowe

Grafika

Dźwięk

Fajda

UNREALNY TUR-
NIEJ znów zawitał
w rzeczywistość.
ma się o wiele lepiej
niż kiedykolwiek. Nie
ma co się zastawa-
wiać, trzeba kupić!

HISTORIA

Pierwsza gra z serii pt. **UNREAL**, która ukazała się w kwietniu 1998 roku, w ogóle nie miała zaimplementowanego trybu Multiplayer. Wcielałeś się w postać więźnia wysłanego do kolonii karnej na końcu galaktyki. Gra zaczynała się na tajemniczej planecie, opanowanej przez agresywną rasę Skaarj, która – jak się później okazało – była odpowiedzialna za zestrzelenie twojego statku transportowego. Celem zabawy było wydostanie się z planety. **UNREAL** prezentował przepiękną jak na tamte czasy grafikę oraz utrzymywał gracza w ciągłym strachu.



Dopiero w listopadzie 1999 roku narodził się nowy konkurent dla **QUAKE'A** – mowa tutaj o **UNREAL TOURNAMENT**. W grze zaprezentowano nowe podejście do tematu – w postaci szeregu oryginalnych trybów rozgrywki jak Domination czy Assault. Nowością był też fakt, że autorzy główny nacisk położyli na tryb zabawy wieloosobowej. UT zdołało pokonać wszelką konkurencję oraz zdobyło miano najbardziej kompletnej gry FPS.

Następne uderzenie w postaci **UT2003** miało miejsce we wrześniu 2002 roku, czyli po blisko trzyletniej przerwie. Tutaj duży nacisk położono na wyważenie broni, przez co zabawa straciła trochę ze swej spektakularności. Oprawa graficzna, podkład dźwiękowy, projekty poziomów zostały uznane za największe zalety tego tytułu. Zarzucano jednak autorom, iż UT2003 nie jest tak odkrywczym jak pierwotna wersja.



UNREAL II: THE AWAKENING pojawił się w lutym 2003 roku. Gra wyróżniała się na tle konkurencji wyjątkowo dzięki grafice. Brak rozgrywki wieloosobowej, liniowa budowa poziomów oraz marne dialogi spowodowały, że HALO pobiło ją bez trudu. Jeszcze w grudniu tego samego roku wydano wersję „Special Edition” z dołączonym trybem Multiplayer, ale wrażenie niesmaku pozostało.

Bajkowej historii ciąg dalszy, czyli kontynuacja magicznej podróży w zakamarki ludzkiej wyobraźni

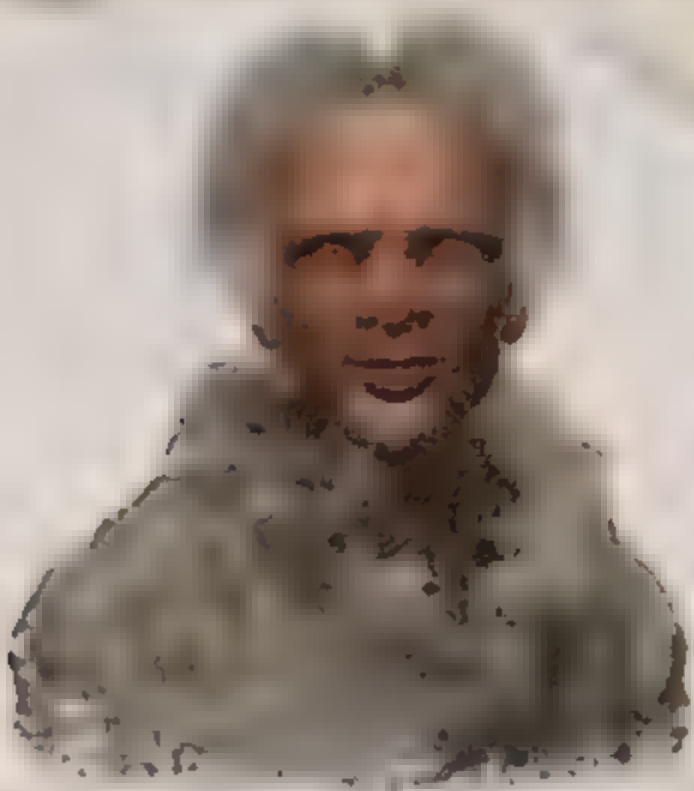
Syberia II



Pocziwy patriarcha romanburskiego klasztoru jest groźniejszy, niż mogłoby ci się wydawać na pierwszy rzut oka



Oscar – pocziwa precyzyjna zabawka, będąca jedyną (hmm...) osobą potrafiącą bezpiecznie obsługiwać twój pociąg



Hans Voralberg – żeby zostać w przyszłości genialnym wynalazcą, trzeba jak Hans załapać się na trudne dzieciństwo



Kate Walker – główna bohaterka, zaradna pani mecenas, która porzuciła dawne życie w pogoni za... no właśnie, za czym?

Dla tych, co śmieli przegapić pierwszą część, krótkie przypomnienie. W poprzednim odcinku Kate Walker – świetnie zapowiadająca się pani mecenas, pracująca w nowojorskiej kancelarii adwokackiej Marson & Lormont – została wysłana do małego alpejskiego miasteczka celem sfinalizowania transakcji zakupu podupadłej fabryki zabawek mechanicznych. To początkowo nudne zadanie w skutek jednego niefortunnego zbiegu okoliczności – śmierci właścicielki przedsiębiorstwa Anny Voralberg – przekształciło się w pełną wyjątkowych niespodzianek wyprawę. Aby móc zrealizować swój pierwotny plan, Kate musiała odnaleźć zaginionego brata Anny – genialnego konstruktora zabawek Hansa Voralberga. Długotrwałe poszukiwania, które jak wiadomo zakończyły się sukcesem, pozwoliły głównej bohaterce dostrzec pustkę jej bezpiecznego wielkomiejskiego bytu.

W NAJNOWSZYM ODCINKU

W drugiej odsłonie opowieści Kate nadal będzie pomagać zrealizować szalone marzenia Hansa Voralberga. Chodzi mianowicie o dotarcie do legendarnej wyspy – Syberii, gdzie według schorowanego twórcy mechanicznych gadżetów można spotkać znane jedynie z kart książek czy wykopalisk prehistoryczne mamuty. Tymczasem naukowcy od dawna uważają je za gatunek wymarły...



Jej świątobliwość Kate Walker tuż po kradzieży klucza do dzwonnicy

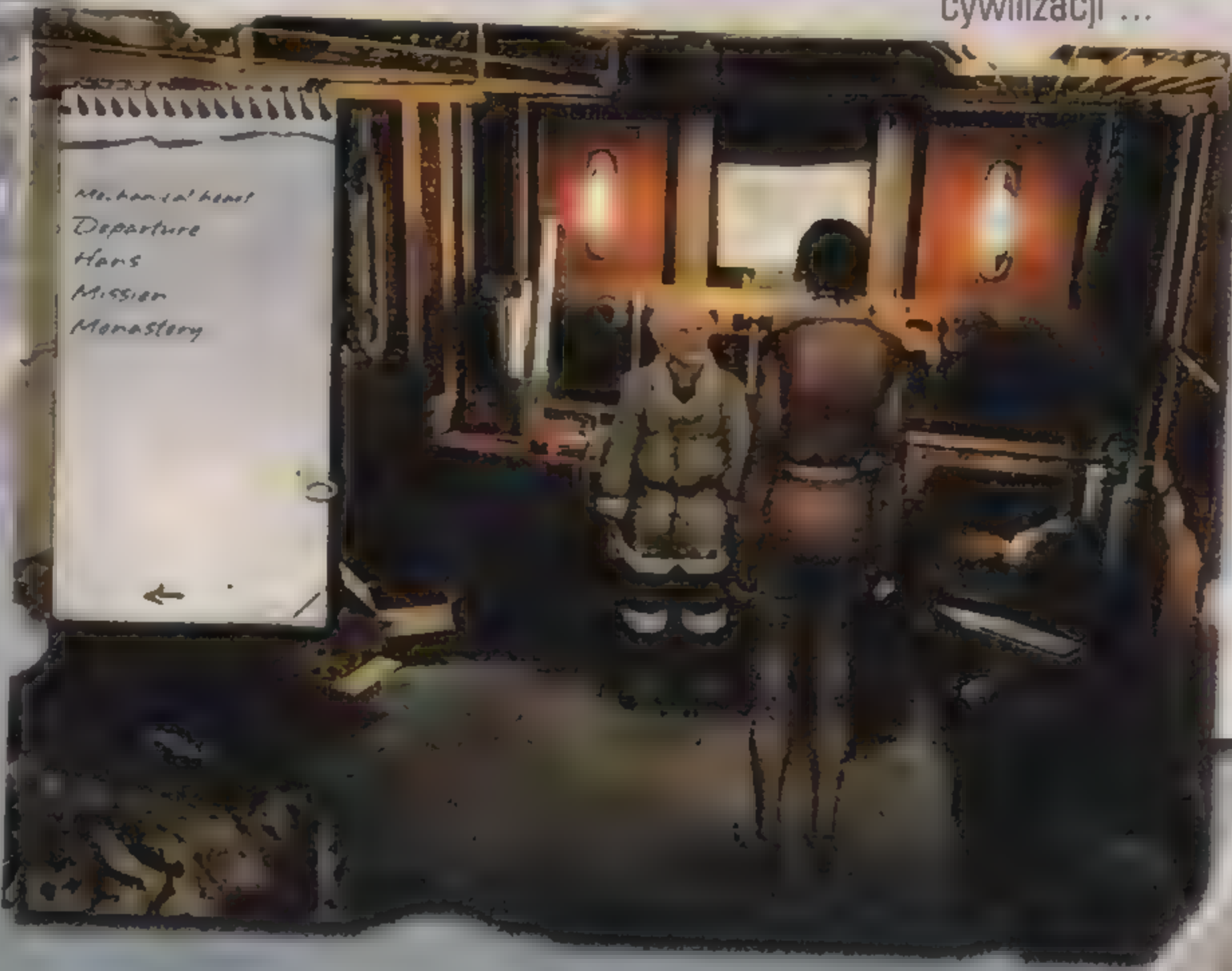
Nasza pani mecenas, pomimo nieustannie dręczących ją kwestii natury osobistej oraz telefonów od szefa z prośbami o natychmiastowy powrót do Nowego Jorku, porzuca swoją rodzinę i dotychczasową karierę. W asyście Hansa i Oscara – znanego z jedynki automata-maszynisty – wyrusza w dalszą podróż pewnym unikalnym pociągiem. Przystanek nr 1 to Romansburg – zapyziałe, mroźne rosyjskie osiedle (pozostałości dawnego łagru?), zbudowane z dala od wszelkiej cywilizacji...

acja nie posiada już podobnie magicznej natury. Przyczyną tego jest przesadne spłaszczenie osobowości występujących w SYBERII 2 postaci.

Kate przechodzi mało przekonującą transformację – z poukładanej, trzeźwo myślącej kobiety, staje się fanatycznie oddaną poplecniczką Hansa Voralberga i nieugiętą realizatorką jego fantastycznych wizji. Podobnie jak islamscy terroryści i amerykańscy żołnierze, bez zbędnych pytań wypełnia wolę ogarniętego obsesją despotycznego starca. Sam konstruktor, kiedy akurat nie jest chory lub nieprzytomny, ogranicza się do ustawicznego paplania o pośpiechu, Syberii bądź wymarłych przecież mamutach. Paradok-

NIETUZINKOWI BOHATEROWIE?

O ile SYBERIA była grą wiarygodną, w miarę spójną pod względem fabuły, (a może po prostu do tego stopnia pochłaniającą, że nie zwracało się uwagi na podobne detale?), to jej kontynu-



Sequel gorszy

SYBERIĘ 2 można śmiało zaliczyć do grupy sequeli, które powstały przede wszystkim dzięki sukcesowi pierwowzoru. Lecz mimo tego, że czasami ta niezwykła historia szyta jest trochę zbyt grubymi nićmi, program niewiele stracił za swej grywalności. Nadal z przyjemnością się w niego przycina!



Okazuje się, że globalna sieć telefonii komórkowej to wielka potęga. Z zaśnieżonej Syberii bez problemu dodzwonisz się do N.Y. Żeby jeszcze ktoś podniósł słuchawkę

salnie, z całego trio to właśnie mechaniczna pomarańcza – Oscar (czy komuś jeszcze kojarzy się on z porucznikiem Data ze „Star Treka”?) – staje się najbardziej wiarygodną postacią historii. Był prosty i prosty pozostał – rzadko, bo rzadko, lecz czasami gwarancją sukcesu jest brak większych zmian.

Z postaci drugoplanowych najlepiej wypadają regularnie brużdżący głównym bohaterem dwaj złoczyńcy (punkty za styl oraz konsekwencję w działaniu). Już na pierwszy rzut oka wiadomo, z kim masz do czynienia. Wielkonosy Ivan to klasyczny oportunist, zawsze gotowy zaopiekować się jakimś wartościowym drobiazgiem. W drodze do osiągnięcia celu nie będzie przebierał w środkach. Jego olbrzymi pomagier – Igor – miał pecha urodzić się *krugom durakiem* (kompletnym głupkiem), a jak mawia stare rosyj-

skie przysłowie – *usłużliwy durak opasnieje wraga* (usłużny głupiec gorszy jest od wroga). Właśnie takim nierozgarniętym typem, podatnym na diabelskie podszepty Ivana, jest Igor. Może nie skończyłby jako przestępca, gdyby mądrzej dobierał swych przyjaciół. Ale trudno wymagać mądrości od głupka, a szczęście najwyraźniej nie zalicza go do swych nawet dalekich znajomych.

Galeria postaci jest naturalnie dużo szersza, ale brak tutaj miejsca na krótką charakterystykę każdej napotkanej osoby. Poza tym, nie o to przecież chodzi.

A CO JESZCZE?

Fakt, że fabuła i klimat, będące najważniejszymi składnikami każdej przygodówki, w porównaniu z SYBERIĄ są tutaj nieco słabsze, nie oznacza wcale jakiegś totalnej klapy sequela. Przecież gra składa się jeszcze z innych ważnych elementów.

Jak na porządną przygodówkę przystało, tak i tutaj przyjdzie ci rozwiązywać mnóstwo zagadek. Niektóre są całkiem banalne, ale zdarzają się też takie, które stanowić będą prawdziwe wyzwanie. Np. żeby opracować metodę zdobycia pewnego bardzo egzotycznego owocu, trzeba bardzo uważnie słuchać/czytać przekazywane informacje, wykazać się odrobiną intuicji oraz nadludzką cierpliwością.

Skoro już doszedłem do zagadnienia cierpliwości. Czasami

łatwo się zdenerwować, gdy brakuje ci jakiegoś przedmiotu niezbędnego do posunięcia akcji naprzód i w żaden sposób nie potrafisz go znaleźć. Taki gustowny klasyk jak SYBERIA 2 mógłby rozwiązywać podobne problemy w bardziej elegancki sposób, niż wielogodzinne bieganie po kolejnych ekranach w poszukiwaniu potrzebnej rzeczy. Tymczasem nic się na to nie da poradzić (chyba że korzystasz ze gotowego rozwiązania), więc po co się niepotrzebnie denerwować? Cierpliwość jest przecież cnotą, nieprawdaż?

WYSTARCZY JEDNO SPOJRZENIE ...

Bez względu na to, jak źle bądź dobrze ocenić można zagadki, trudno postawić jakikolwiek poważny zarzut wspaniałej grafice. Przerzynki filmowe to klasa sama w sobie. Pełne dramatyzmu i niebiańsko bogate w szczegóły pojawiają się znacznie częściej niż w jedyńce. Dodano też więcej żywej fauny i flory oraz animacji, takich jak np. ludzie załatwiający własne sprawy, przelatujące ptaki, spadające z dachu śnieg. W SYBERIĘ 2 warto zagrać dla samej możliwości zwiedzania bajkowych lokalizacji, z których prawie każda jest rewelacyjnym materiałem na komputerową tapetę.

Podobnie jak w pierwszej odsłonie, muzyka i dźwięki są całkiem sugestywne. Harmonijnie komponują się z panującą atmosferą. Nie zmieniła się również metoda ich dawkowania. Podawane w skąpych porcjach, budują nastrój izolacji i podkreślają samotność Kate. Zaskakujące (na minus) jest to, iż prawie wszyscy mówią nienaganym angielskim (tak jakby angielski był drugim obowiązkowym językiem w Rosji). Bardziej wiarygodne byłoby chyba wprowadzenie rodzimego języka i zastosowanie angielskiego tłumaczenia. Na szczęście hulający wiatr, szczekanie psów czy świergotanie ptaków brzmi już zupełnie naturalnie :).

Jeszcze kilka zdań na temat niedociągnięć. Kolącym w oczy naginaniem rzeczywistości jest sytuacja, z jaką się zetkniesz, korzystając z przestarzałego modelu komórki Kate. Wspominałem już, iż Romansburg wielką metropolią nie jest. Mimo to zasięg wokół tego wiecznie zamrożonego miasteczka rozciąga się na setki, jeśli nie tysiące kilometrów. Czy to odległa, północno-azjatycka tundra czy olbrzymie skute lodem jaskinie jukolskich Eskimosów – sieć zawsze działa bez zarzutu. Pozostaje pozazdrościć sprawności działania syberyjskich operatorów telefonii komórkowej.

Część podróży Kate to także wizyty w zakamarkach ludzkiej wyobraźni

Syberia 2

Przygodówka

Wymagania sprzętowe:
CPU 350 MHz
64 MB RAM, 400 MB HDD

Gra na platformy: PC
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

Microids / Cenega

http://syberia2-game.com/syberia2-eng.pl

Jedna z najlepiej narysowanych gier komputerowych

Płytki fabuły i postaci. angielska lokalizacja mogłaby być lepsza

Grafika

Dźwięk

Fajda

5

4

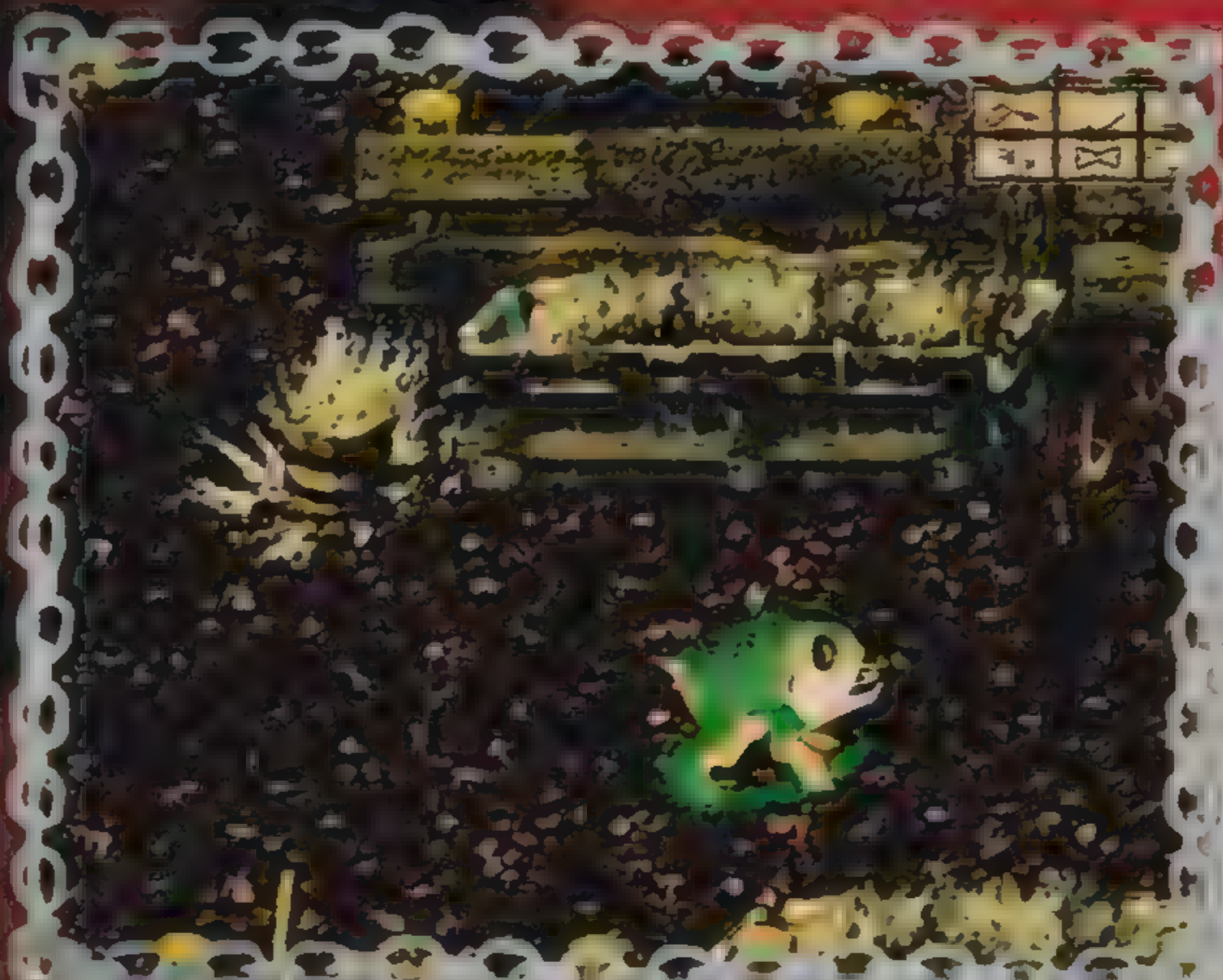
4

Nie jest już tak dobrze jak było poprzednio, ale warto spróbować, chociażby dla samej niezwykłej grafiki

4+

Na DIVINE DIVINITY 2 poczekamy, a BD miał być projektem mającym graczom to czekanie umilić. Message brzmi: wyszło qpsko...

Beyond Divinity™



ży, w jakim kierunku zechcesz go trenować. Czy stanie się szybkim, wytrzymałym i mocnym wojownikiem, czy też inteligentnym czarodziejem i uzdrowiaczem? A może zechce posługiwać się przede wszystkim łukiem, wyszkoli umiejętności skradania się, likwidowania pułapek oraz otwierania zamków, a walkę będzie skutecznie prowadził dzięki szybkości i sztuce uni-

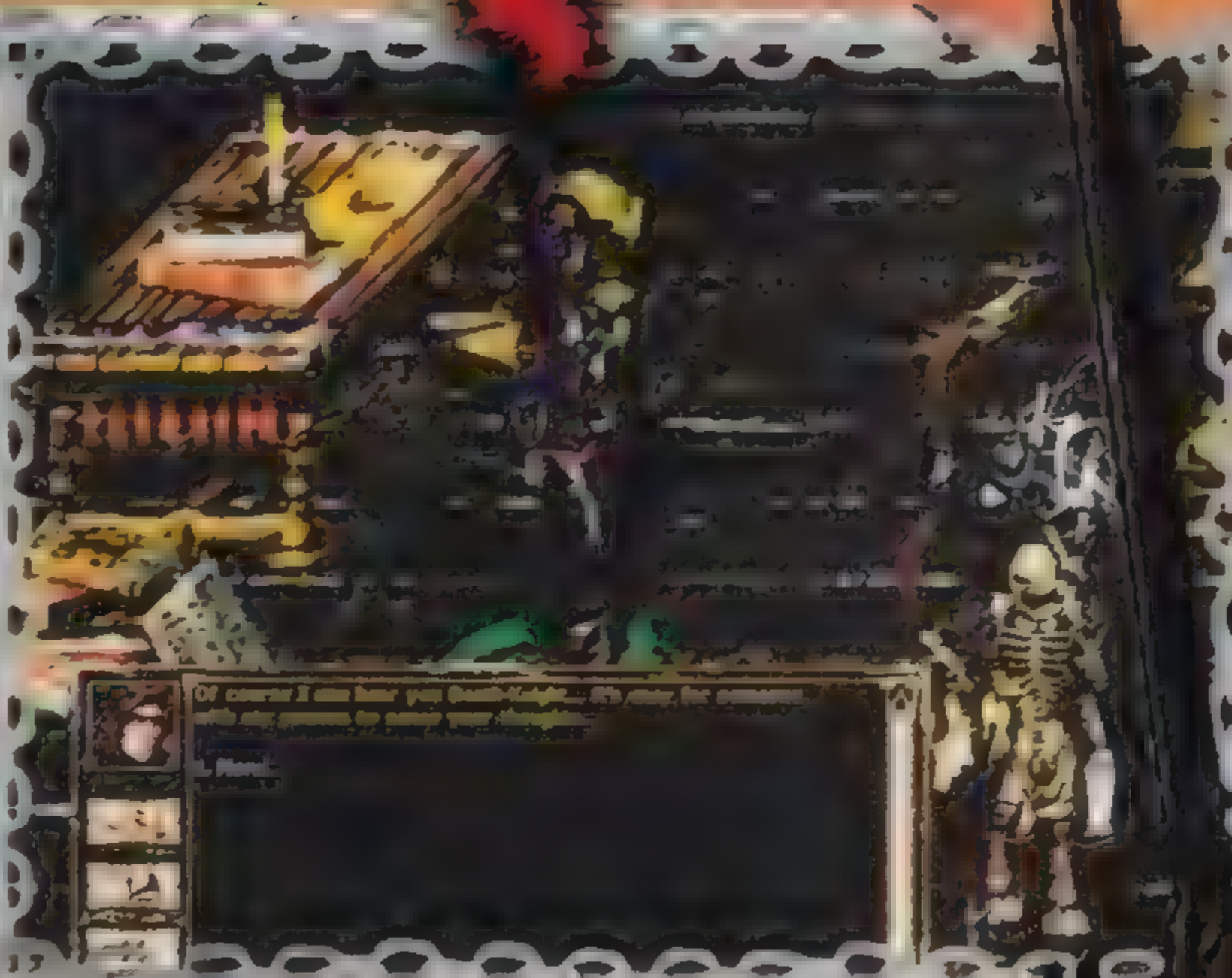
Budzisz się w lochach, gdzie trafiłeś jako jeniec potężnych demonów. Twoim pierwszym zadaniem jest ucieczka z makabrycznego więzienia, rozprawienie się ze strażnikami i znalezienie drogi prowadzącej na zewnątrz cytadeli. Szczyt oryginalności, prawda? Co za niespotykany koncept! Widać chłopaki z Larian Studios dniami oraz nocami siedzieli nad nim, dumając jak gracza od pierwszych chwil zaskoczyć i zapewnić mu na dzień dobry małe trzęsienie ziemi! No dobrze, ale porzucając ironię, można powiedzieć, że przynajmniej pojawia się od początku interesujący towarzysz podróży twego bohatera. Jest nim Deathknight – lustrzane odbicie herosa – postać związana z tobą na śmierć i życie specjalnymi magicznymi pętami łączącymi dusze. Deathknight nie tylko walczy u twego boku, możesz go również do-



Rozwój bohatera

Punkty doświadczenia w grze otrzymujesz – jak zwykle – za zabijane potwory, ale również wtedy, kiedy wykonasz zlecenie ci zadania, a nawet za umiejętnie poprowadzone rozmowy. Po każdym awan-

stępnym poziom doświadczenia masz możliwość dodania punktów do głównych cech bohaterów (Siła, Zwinność, Szybkość, Budowa, Inteligencja, Przetrwanie), które z kolei decydują o wielu sprawach, takich jak liczba punktów życia, siła zadawanych ciosów, liczba punktów czarów, szybkość walki czy kolejność wchodzenia do boju. To oczywiście nie wszystko. Po każdym awansie masz możliwość wytrenowania umiejętności specjalnych. A tych jest po prostu zatrzęsienie. Zdolności defensywne i ofensywne wojownika, kilka szkół magii, sztuki zło-



dziejskie oraz łucznicze, wytrenowanie w repacji oraz ulepszaniu oręża i pancerzy, możliwości zakładania pułapek przyzywających potwory, rażących lub nawet teleportujących wrogów (niestety, na to wszystko trzeba mieć odpowiednie materiały). Łącznie możesz wybierać z około dwustu umiejętności. Czasami wydaje mi się jednak, że twórcy gry poszli na ilość, a nie na jakość. Czy bowiem aż tak potrzebne było dzielenie zaklęć na kierunkowe, rozpryskowe i kołowe oraz włączanie wszędzie

sił poszczególnych żywiołów? Powoduje to niezły galimatias i raczej wrażenie przesytu oraz bałaganu niż zadowolenia z wielu dostępnych możliwości. Poza tym, w wielu wypadkach tak naprawdę nie wiesz, co konkretnie ci dało inwestowanie bonusowych punktów w daną umiejętność i jak to wpływa na samą walkę. Nie mówiąc już o tym, że samo korzystanie ze zdolności jest po prostu upiorne, a ich „przełączanie” w czasie walki w zasadzie niemożliwe. Nie ma to jednak jak banalnie prosty oraz skuteczny system walki w DIABLO II, który pozwalał ci na bezstresowe i błyskawiczne stosowanie zaawansowanych kombinacji zaklęć oraz zdolności w czasie bitwy.



Gra zawsze informuje, czy w skrzyni, beczce lub stosie książek jest coś ciekawego



Deathknight – towarzysz twojej podróży – również podlega rolplejowemu rozwojowi



W miastach znajdziesz ludzi, którzy zaoferują ci wykonanie ciekawych zleceń

BEYOND DIVINITY oferuje wręcz nieograniczone możliwości rozwoju bohatera. Słowa tylko, że większość z nich na n



Bardzo spodobała mi się specjalna zdolność o nazwie Summoning Dolls. Otóż jeśli gdziekolwiek znajdziesz laleczkę wyobrażającą potwora, to możesz za jej pomocą przyzwać następnego towarzysza. Na przykład szkieleta lub demona. Po rozwinięciu umiejętności należących do drzewka Summoning Dolls możesz podnieść wartości cech tego nowego kompana lub obdarzyć go specjalnymi zdolnościami. W rzeczywistości nie jest to zdolność, w którą warto byłoby inwestować (choć taki przyzwany towarzysz przydaje się choćby po to, aby wziąć na siebie pierwszy impet przeciwników), ale sama propozycja na pewno jest ciekawa oraz oryginalna.

Nowe zdolności specjalne poznajesz dzięki znalezionym w podróży księgom. Możesz także odbyć szkolenie u odpowiednio wyedukowanych instruktorów. To jest konieczne, aby w ogóle otworzyło się „drzewko” danej zdolności! Potem będziesz zdolność rozwijał przez inwestowanie w nią bonusowych punktów, lecz aby możliwość się w ogóle pojawiła, potrzebna jest księga bądź nauczyciel. Bardzo interesująca jest opcja, umożliwiająca cofnięcie podjętej decyzji i odzyskanie zainwestowanych w daną umiejętność punktów bonusowych. Niestety, za przeprowadzenie takiej operacji trzeba zapłacić.

Magia

Magia pełni w BD bardzo dużą rolę. Masz pełną swobodę w odkrywaniu coraz nowszych oraz potężniejszych zaklęć. Możliwości w BD jest wręcz bez liku. Szamańska magia natury oraz pogody, magia ciała, magia żywiołów... Mogą to być czary ofensywne, które zostały

podzielone ze względu na sposób uderzania (jedna osoba, grupa itp.) oraz ze względu na charakter wykorzystanych żywiołów (ogień, woda, powietrze, ziemia), ale również czary ochronne lub lecznicze. Będziesz mógł też swoich wrogów oślepić, spowalniać, morfować (czyli zmieniać ich w słabsze kreatury), zatruchiwać, a przyjaciół i siebie skutecznie leczyć. Niestety, korzystanie z magii jest sztuką kosztowną, więc dobrze jeśli bohater zajmujący się nią umie jeszcze coś poza tym (na przykład skutecznie strzelać z łuku). Pewnego rodzaju zdolnością magiczną jest również alchemia, umożliwiająca, po pierwsze, otrzymywanie magicznych mikstur ze znalezionych surowców (ziół, kwiatów, korzeni itp.), a po drugie, łączenie jednych likworów z innymi, aby otrzymać mieszanki jeszcze skuteczniejsze.

Walka

Bitwy przebiegają w czasie rzeczywistym, ale masz okazję w każdej chwili skorzystać z przycisku Spacji, powodując zatrzymanie toku akcji. Jednak, choć rozwiązanie to nieco pomaga w ewentualnej zmianie stylu walki, to nie na tyle, aby bijatyki stały się klarowne. Kiedy jest wielu przeciwników, najczęściej nie wiadomo, kto kogo atakuje, za ile punktów i w jaki sposób. Przydałby się po prostu przycisk spowalniający czas, tak jak to zrobiono np. w „łatce” do LIONHEART. Nie mówiąc już o tym, że do BEYOND DIVINITY z jej ogromnym bogactwem opcji (zwłaszcza czarodziejskich) znacznie lepiej pasowałby tryb walki turowej.

Wartość artystyczna

Na plus autorom programu należy zapisać, że wszystkie sekwencje dialogów są wypowiedziane przez aktorów. W dodatku głosy

w większości przypadków dobrano całkiem trafnie, a niektóre postacie zostały przedstawione wręcz kapitalnie. Gorzej jest z muzyką oraz efektami dźwiękowymi. Tu niczym szczególnym twórcy nie zaimponowali, chociaż zaletą muzyki jest to, że nie stara się nad grą dominować.

Fatalnie natomiast przedstawia się sprawa grafiki. Nawet w rozdzielczości 1600x1200 tekstury się rozpadają, a niemal wszystkie przedmioty są rozmyte i nieostre. Najlepiej widać to w dużym zbliżeniu, natomiast po oddaleniu kamery błędy te na szczęście tracą nieco na znaczeniu. Nie zmienia to jednak faktu, że cała scenografia gry jest utrzymana w brudno-szarych odcieniach i generalnie sprawia nieprzyjemne wrażenie. W porównaniu z SACRED, w którą miałem okazję niedawno grać, jest to różnica co najmniej klasy, a dotyczy ona nie tylko artystycznego wrażenia, ale również technicznego przygotowania detali.

Powiedzieć, że BEYOND DIVINITY mnie nie zachwyciła, to mało. Ta gra po prostu nuży. Ani nie zainteresowałem się przygodą, ani nie zachwyciłem nastrojową scenografią, czy nie zafascynowałem się szczególnie przerażającą przedstawionymi potworami. Do tego dochodzą błędy w przygotowaniu interfejsu i to na podstawowym, dość kompromitującym poziomie. Krótko mówiąc: zagraj w BEYOND DIVINITY, tylko jeśli naprawdę nie masz co robić w życiu. Ja zrobić to musiałem, ty jesteś w szczęśliwszej sytuacji, gdyż masz wybór...



W miastach najczęściej jest bezpiecznie, chyba że sam rozpętasz awanturę...



Na obrzeżach wiosek można napotkać niespodziewanie bardzo groźne monstra

Beyond Divinity

3+

Role-playing

Wymagania sprzętowe:

Procesor 900 MHz
128 MB RAM, 1.5 GB HDD

Gra na platformy: PC

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

Larian / CD Projekt

www.beyonddivinity.com

Dług czas gry, szczególnie rozwój herosa
dużo roleplayowych opcji

Grafika, niewygodny system walki, nuda

Grafika

Dźwięk

Fajda

3

4

3

Rozbudowany RPG
z ogromną liczbą możliwości. Smućące błędy w postaci marnego systemu walki oraz kiepskiego interfejsu

COUNTER STRIKE

CONDITION ZERO

Grafika przeszła drobne kosmetyczne poprawki, jednak nie na wiele się to zdało. Na szczęście zabawa wciąż jest przełajna

Żeby pchnąć do sklepów kilkuletni mod, trzeba mieć niezły tupet. I dobrych marketingowców

graczy z całego globu, które każdego dnia spotykają się na serwerach, by wspólnie

jakie niesie COUNTER-STRIKE, oferować miał tryb dla samotnego gracza. Nie tyle trening, co rozbudowaną, naładowaną akcją przygodę. W tym momencie gra zaczyna zawodzić. Ale na początek coś milego.

Valve, Gearbox, Ritual i Turtle Rock Studios – CONDITION ZERO przebył długą drogę, nim trafił wreszcie na sklepowe półki. Trzykrotna zmiana developera nie wróży grze najlepiej, a powodów takich zawirowań można się tylko domyślać. Fakt, przystosowanie kilkuletniego COUNTER-STRIKE'A musi być niełatwym zadaniem. Czy cel został osiągnięty? Zważywszy że Sierra zdecydowała się wreszcie wydać grę, można było mieć pewne złudzenia.

NIE GRAFA ZDOBI CS'A

Odpalenie pierwszej misji jednych przyprawi o mały szok, drugich pozbawi resztek złudzeń. CONDITION ZERO to żadna nowa jakość. Gra wygląda i brzmi niemal identycznie jak oryginalny COUNTER-STRIKE i działa w oparciu o lekko zmodyfikowany engine HALF-LIFE'A, który z kolei w prostej linii wywodzi się z silnika QUAKE'A 2! I niestety tę ponad sześćdziesięcioletnią tradycję czuć na kilometr. Słabe, rozmazane tekstury, niedokładne modele postaci, niemal zerowa gra światła, prosty design poziomów – silnik gry zestarzał się bardzo i z pewnością nie ma prawa konkurować czy choćby zbliżyć się do graficznych killerów pokroju FAR CRY. To po prostu ubogie millennium. Pamiętaj o tym, szczególnie jeśli ma być to twój pierwszy kontakt z COUNTEREM.

Zostałeś ostrzeżony. A teraz spróbuj na chwilę zapomnieć o diadowskiej oprawie, tak jak nie pamiętają o niej te setki tysięcy

grać i celebrować tę najpopularniejszą strzelaninę sieciową świata. Bo kiedy zaakceptujesz przestarzałą technologię, odkryjesz jedną z najbardziej złożonych, wymagających i zarazem rajujących pozycji ostatnich lat. Założenia rozgrywki są proste – przeciwko sobie stają dwie drużyny: terroryści i antyterroryści. Ci pierwsi mają za zadanie podłożyć bombę w określonym punkcie mapy, utrzymać zakładników, zabić eskortowanego przez antyterrorystów VIP'a itp. Antyterroryści z kolei mają pokrzyżować tym złym plany poprzez rozbicie ładunku czy odbicie zakładników. I tak przez kilka, kilkanaście, kilkadziesiąt rund – do znudzenia, przy czym jedna akcja trwa zwykle kilka minut. Po rozegraniu serii starć, warto odwrócić role i stanąć po drugiej stronie barykady. Za uśmiercanie oponentów, rozbijanie bomby, wygranie potyczki i inne zasługi otrzymuje się pieniądze, za które na początku następnego starcia można zakupić broń (multum wiernie oddanych pukawek), dodatkową amunicję, zawsze przydatne granaty, kevlarową kamizelkę i helm czy rzadziej używane gadzety w rodzaju noktowizora. Wachlarz dostępnego sprzętu jest bardziej niż zadowalający i upłynie naprawdę sporo czasu, zanim nauczysz się władać każdą z proponowanych giber.

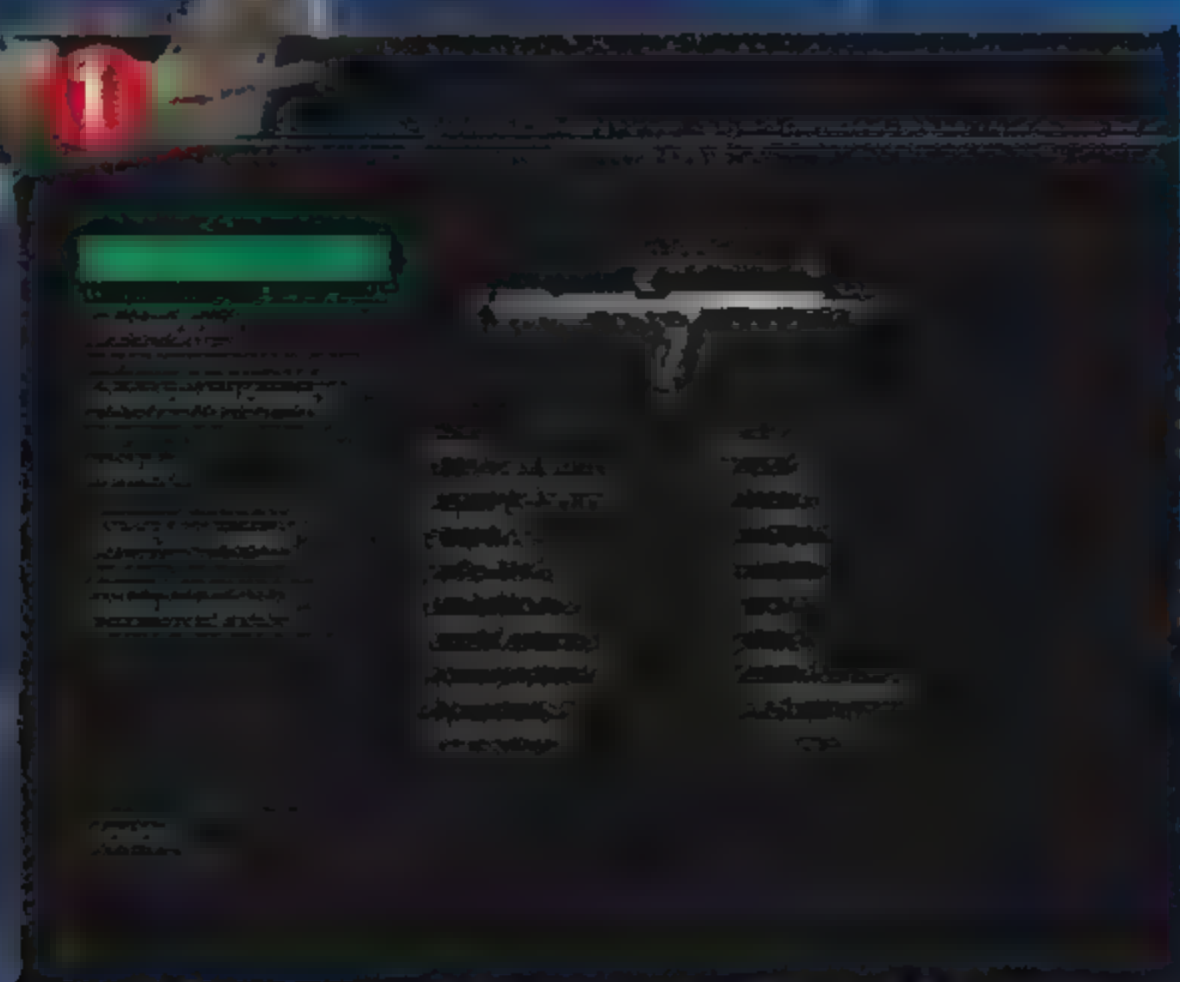
Dokładnie, CS to trudna gra – by odnosić sukcesy w walce z innymi ludźmi, konieczne są długie tygodnie (miesiące) treningów. Przy czym każdy zdobyty frag cieszy niepomniernie bardziej niż w takim np. UT2004. Tu liczy się wszystko – doskonała znajomość mapy, opanowanie, zmysł taktyczny i technika walki. Każde nowe doświadczenie procentuje w przyszłości – ot, choćby moment, w którym załapiesz, że walcząc w półdystansie warto kucnąć przed oddaniem strzału – zmniejszy to rozrzut kul, a i ty sam staniesz się trudniejszym celem.

Jednak CONDITION-ZERO, oprócz wszystkich dobrodziejstw

MILE ZŁEGO POZĄTKI

Wrzucone do gry boty spisują się znakomicie i stanowią największy atut nowego wcielenia COUNTER-STRIKE'A. Nie mają problemów z nawigacją na mapie, bardzo rzadko zdarza im się „głupiec”, świetnie radzą sobie nawet w skomplikowanych fragmentach poziomu. Potrafią komunikować się z resztą drużyny, przyjmują również twoje rozkazy, co nie znaczy jednak, że zawsze je wykonają. Dodatkowo, dość mocno różnią się między sobą – każdy z nich posiada ulubioną broń, nieco odmienne schematy zachowań, styl walki itp. Twoi wirtualni sprzymierzeńcy są na tyle rozwinięci, że bez większych problemów potrafią sprawnie doprowadzić akcję do końca, nawet po twoim zejściu. Ogólnie jest więc bardzo dobrze – boty w CONDITION ZERO są doskonalsze niż najlepsze amatorskie produkcje tego typu przeznaczone do oryginalnego CS'a.





1 Przed ruszeniem do boju należy zakupić potrzebny sprzęt



2 Ważne jest działanie zespołowe i wzajemne ubezpieczanie się



3 Cały czas należy starać się obejmować wzrokiem jak największy obszar pola walki



4 Jak najszybciej należy zabezpieczyć punkty, w których terroryści podkładają bomby

Po wygraniu starcia otrzymujesz punkty, za które możesz werbować do swojego zespołu lepszych zawodników tak, by poradziłeś sobie w kolejnych, trudniejszych misjach. Niestety, zrezygnowano z koncepcji rozwoju członków naszego zespołu poprzez podnoszenie ich statystyk. Wielka szkoda, bo taki eR-PeGowy patent z pewnością tchnąłby nieco świeżości w – jakby nie patrzeć – dość skostniały schemat zabawy. Szkoda. Kolejna wtopa to niemal kompletny brak jakiegokolwiek fabularnej otoczki towarzyszącej zmaganiom. Po prostu ładujesz na kolejnej mapie, dostajesz proste wytyczne i ognia. To ma być „kampania dla pojedynczego gracza”?! Bez jaj! Czy naprawdę tak trudno było powiązać kolejne misje jakąś sensowną fabułą, wyrenderować kilka krótkich filmików czy nawet zaprogramować liczne scenki? Lata produkcji i kilkakrotna zmiana dewelopera przyniosła raczej marne efekty. Sytuację odrobinę ratują dodatkowe cele, wymagane do zaliczenia misji – np. konieczność używania określonej pukawki, zmieszczenia się w limicie czasowym czy posłania do piachu określonej liczby przeciwników. Momentami patent ten uroz-

maica rozgrywkę, momentami wręcz przeciwnie, prowadzi do frustracji i ogranicza możliwość przeprowadzania akcji wg własnego planu. Słabo. Całe szczęście, że zabawa nie nudzi się zbyt szybko – poziomów jest multum, w tym takie szlagiery jak kultowe de_dust1 i de_dust2, de_aztec, de_train czy cs_office. Różnorodność map jest doprawdy ogromna – raz śmigasz po jakiejś dziurze na środku pustyni, innym razem kłuczysz w wąskich korytarzach laboratoriów, jeszcze kiedy indziej zabezpieczamy starożytne ruiny czy biurowy kompleks. Wiele poziomów zostało zaprojektowanych naprawdę miśternie – pozwalają stosować wiele taktycznych wybiegów i są świetnie zbalansowane. Zresztą trudno się temu dziwić, w końcu pracowała nad nimi cała ceesowa społeczność przez ostatnie kilka lat. Warto zauważyć, że gdzieś tam zmieniono tekstury bądź dodano jakiś drobiazg – pomogło to jak Renacie Berger makijaż. A na domiar złego w kampanii można stanąć tylko po stronie antyterrorystów. Porażka.

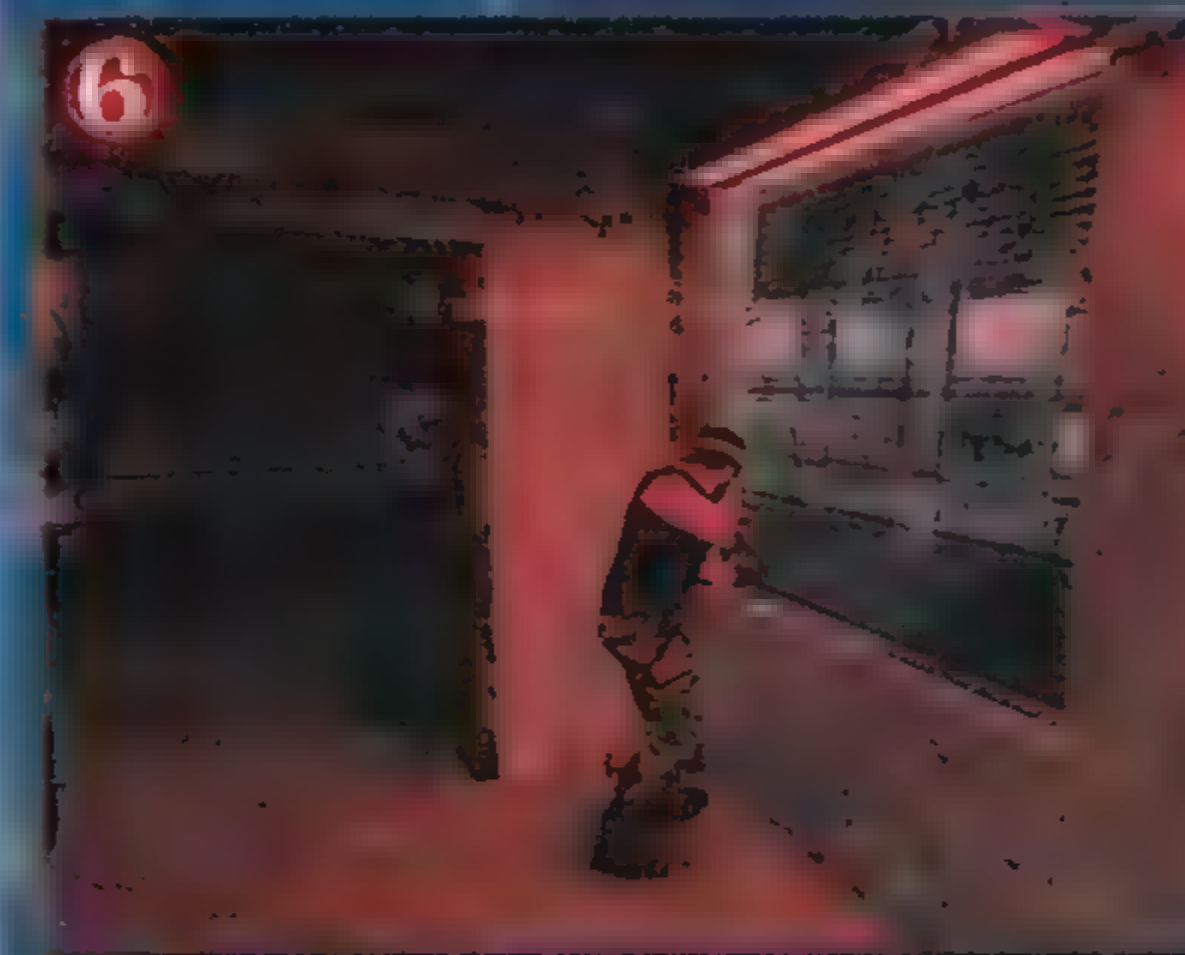
Wspomniałem, że w CONDITION ZERO nazwy broni są fikcyjne? No to już wiesz.

KTO JEST FRAJEREM?

Naprawdę ciężko komukolwiek polecić pakiet CONDITION ZERO. COUNTER-STRIKE to mimo upływu czasu wciąż rewelacyjna gra, z którą powinien się zapoznać każdy porządny gracz. Niemniej CS to na dobrą sprawę jedynie mod do HALF-LIFE'A, który możesz za darmo pobrać z Sieci, również jako samodzielną wersję za pośrednictwem klienta Steam. W tym wypadku do rozpoczęcia sieciowej przygody z COUNTEREM wystarczy oryginalny CD-Key od HALF-LIFE. A nawet jeśli go nie masz, nie jest to powód, żeby wydać niemal półtorej stówki na CONDITION ZERO – w sklepach za 5 dych można dostać pakiet HL+CS, po czym poprzez Steama zassać aktualną wersję CS'a (1.6). Dla kogo więc jest CONDITION ZERO? Dla tych, którzy nie planują sieciowej kariery i chcą popykać jedynie przeciwko znakomitym botom. W tym wypadku powinni rozważyć zakup, choć nadal utrzymuję, że tryb dla jednego gracza nie spełnia oczekiwań. I nie, CONDITION ZERO nie będzie standardem na internetowych serwerach – tam wciąż króluje COUNTER-STRIKE 1.6.



5 Gra o dobrej grze wymaga, byś zdołał przeciwnika przyszywać z określonej broni



6 W wypadku z rozgrywką możesz nadal biegać poczynając od drużyny



Deleted Scenes

Pakiet CONDITION ZERO zawiera również pewną ciekawostkę. Jest nią modyfikacja Deleted Scenes. Pod tajemniczą nazwą kryje się niedokończony projekt rozbudowanej gry dla pojedynczego gracza, opierającej się o mechanikę COUNTER-STRIKE. Jest fabuła, są scenki, jest szybka akcja i zadania przywołujące na myśl współczesne shootery. Niestety, projekt został zarzucony, a to, co zostało, służy raczej do oglądania niż grania. Niemniej jednak, w ten sposób dostaliśmy namiastkę tego, jak mogłoby wyglądać CONDITION ZERO, gdyby producent i wydawca wiedzieli, czego właściwie chcą. Coż, może kiedyś się jeszcze doczekamy...

Counter-Strike: Condition Zero

FRP

Wymagania sprzętowe:
Procesor 500 MHz
96 MB RAM

Gra na platformy: PC

☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

Turtle Rock Studios / Cenera Polska

www.cs-conditionzero.com

Znakomite boty, wciąż wysoka grywalność

Przestarzała oprawa, płytki i niedopracowany tryb single-player

Grafika

Dźwięk

Fajda

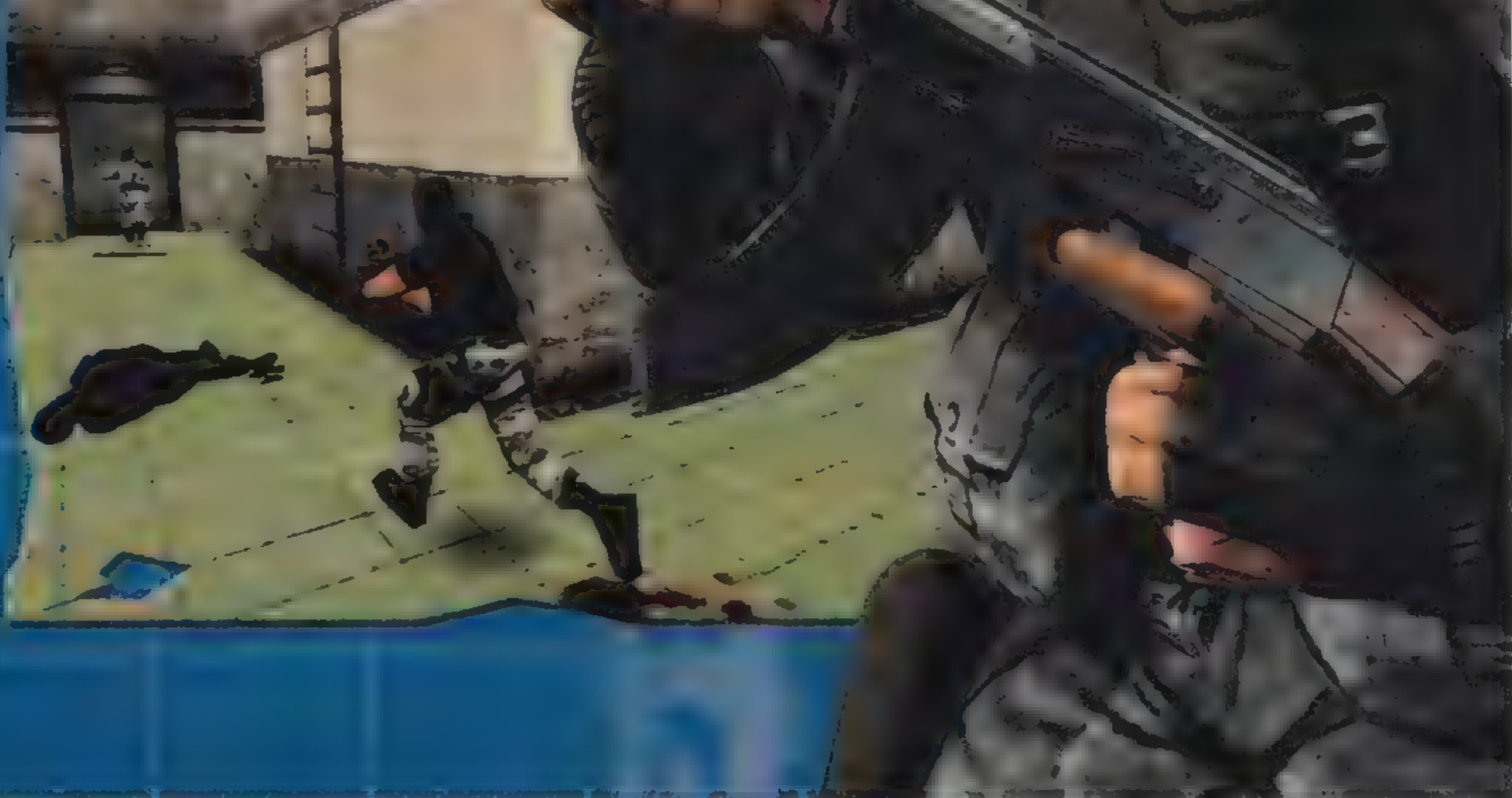
3

3

5

Kultowy wciąż grywalny tytuł, mimo niespełnionych obietnic i przedpotopowa oprawa. W sumie – bezczelny skok na kasę

Znakomite, dające multum możliwości mapki to jedna z największych zalet CS'a



BAD BOYS II™

„Niegrzeczni chłopcy”
powinni dostać
porządne lanie za taki
kiepski debiut...

Helikopter czy nie helikopter,
na kałasznikowa nie ma mocnych!

Fabula BAD BOYS 2 jest dość sztamowa. Przestępcy chcą zrobić dużą forszę na handlu narkotykami. Ty zaś masz za zadanie ich powstrzymać. Przepis na BAD BOYS 2 wygląda mniej więcej tak: tona amunicji, kilkaset bandziorów, mnóstwo przekleństw, parę wiaderek z krwią, kilku przekupnych gliniarzy, odrobina humoru, a całość obficie okraszona eksplozjami.

Bohaterami BAD BOYS 2 są czarnoskórzy detektywi Mike Lowrey i Marcus Burnett – podobnie jak w filmie. Z wyglądu nie przypominają filmowych pierwowzorów, choć zachowują się i mówią podobnie. Gra po same brzozi wypełniona jest specyficznym „trash talkiem”, który jednym przypadnie do gustu, a u innych wywoła niesmak.

Akcję w BAD BOYS 2 obserwujesz zza pleców sterowanej postaci. Gry TPP często mają problemy z szalejącym obrazem, co jednak da się zniwelować dzięki możliwości kontroli kamery bądź dzięki nadaniu jej odrobiny inteligencji. W BB2 nie znajdziesz żadnej z tych rzeczy. Kamera robi, co tylko zechce. Jedyną okazję to oglądania świata z widoku FPP stanowi wychylanie się zza przeszkody.

Rozgrywka nie jest zbyt dynamiczna. Przeciętą potyczka wygląda tak: zajmujesz jedno z wyznaczonych miejsc, następnie wychylasz się i strzelasz do ustawiających się na pozycjach wrogów. Jeśli nie zdołasz wystrzelać przestępców w określonym czasie, zatrzymają się oni we wcześniej ustalonych miejscach i zaczną do ciebie strzelać. Byś nie musiał w ogóle korzystać z zawartości czaszki, na ekranie zaznaczone są wszystkie dogodne pozycje strzeleckie. Gra traktuje cię jak idiotę.

Arsenał dostępnych broni prezentuje się klasycznie. Obok podstawowego wyposażenia w postaci pistoletów kalibru .45 znajdziesz: 12 Gauge Shotgun, Spaz Automatic Shotgun, Easy 9mm SMG, AK-47 oraz kilka innych. Razem 12 różnych pukawek. W trakcie trwania misji możesz mieć przy sobie pistolet plus jednego gnała z wyższej półki – dość rozsądnie.

Niewątpliwym plusem BAD BOYS 2 jest interaktywne otoczenie. Praktycznie wszystkie elementy wyposażenia można zniszczyć – telewizory, butelki z trunkami, akwaria, wiatrak pod sufitem, wieże stereo czy szyby. Jednak jeśli liczyłeś na jakieś łamigłówki czy manipulo-

wanie przedmiotami, czeka cię rozczarowanie. Gra wzorowana jest na strzelaninach, w które można bawić się na automatach – tyle że BAD BOYS 2 nie oferuje takiej grywalności.

BAD BOYS 2 to program o bardzo krótkiej żywotności. Całość składa się z 15 etapów połączonych ze sobą krótkimi przerywnikami filmowymi marnej jakości. Po każdej planszy przychodzi czas na podsumowanie dokonań gracza. Na plus liczą się znalezione dowody oraz rozbrojeni przestępcy, na minus wykonane egzekucje oraz mienie zniszczone podczas akcji. Jeśli dobrze się spisałeś, w nagrodę odblokowujesz akta przestępców, statystyki broni oraz cheaty. Niektóre z nich mogą cię

rozbawić, ale nie mają znaczącego wpływu na przebieg rozgrywki.

Autorom nie udało się nakłonić ani Willa Smitha, ani Martina Lawrence’a do podłożenia głosów pod swoje postaci. Na szczęście anonimowe zastępstwo spisuje się całkiem nieźle. Muzyczka leżąca w tle nadaje grze odrobinę filmowego klimatu.

BAD BOYS 2 sprawia wrażenie gry niedokończonej, bez ambicji czy pomysłu. Nie dość, iż tytuł jest w 100% li-

niowy, to czas potrzebny na jego ukończenie oscyluje wokół 5 godzin. Brzmi to jak żart, ale takie są fakty. To chyba miał być tylko gadżet związany z filmem, tylko daty premier mocno się rozminęły.

Oprawa techniczna prezentuje się przyzwoicie – obok humoru to jeden z niewielu elementów ratujących BAD BOYS 2 przed całkowitą klęską. Nie zmienia to faktu, iż BAD BOYS 2 nie jest nie warta swojej ceny. Lepiej przeznaczyć tę stówę na cele charytatywne.



1 Chciałem w spokoju obejrzeć koncert w TV, to jacyś goście z giwerami władowali mi się na chatę. Wyrwałem chwasty



2 Wkurzony poszedłem posłuchać trochę uspokajającej muzy, ale jakiś oszaleł zaatakował mnie giwerą większą od niego samego



3 Postanowiłem pójść do restauracji, żeby wrzucić coś na ząb. Znowu debile wparowały z pukawkami na salę. I jak policja ma nie być agresywna?



Bad Boys II

Strzelanina

Wymagania sprzętowe:
Procesor 800 MHz
128 MB RAM, 1.2 GB HDD

cena
119.90

Gra na platformy: PC
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

Empire Interactive / Cenega Poland
www.bitgames.com/badboys2

humor, udźwiękowienie, możliwość rozważenia otoczenia Linowość, zabawy starsze na 5 godzin, szalejąca kamera

Grafika

Dźwięk

Fajda

Nieudolna próba stworzenia strzelanki typu MAX PAYNE. Z wyglądu przypomina, ale w akcji bardzo cienutka



STARSKY & HUTCH



Efektowny skok sprawia, że serial trzyma w napięciu. To niemal pewny wzrost oglądalności... chyba że Starsky i Hutch wylądują na dachu. Glinociapy suxx!

Gra STARKY & HUTCH ukazała się na świecie we wrześniu ubiegłego roku. Prawa do jej dystrybucji na terenie Polski przejęła warszawska Cenega. Pewnego jesiennego dnia zaskoczyła graczy informacją, że program rozpocznie nową serię „kioskowych czasopism”, która będzie konkurencją dla popularnej extra Gry. Od tego czasu minęło pół roku...

Zobacz film...

Dave Starsky i Ken Hutchinson rozwiązywali sprawy kryminalne w latach 70. Czwierć wieku później wrócili na duży ekran. „Starsky i Hutch” Kana Dima 2004 to zwariowana komedia sensacyjna, w której dwóch totalnie niedobrych gliniarzy ściga bossa narkotykowego z Bay City. Pomagają im w tym dwie seksowne cheerleaderki oraz dziwny informator. Film odniósł w USA olbrzymi sukces, deklasując wypuszczonego jednocześnie „Hidalgo” z Viggo Mortensenem. Nic dziwnego, obfituje w zwariowane gagi, natrząsające się z kultury lat 70., szybkie pościgi samochodowe oraz kaskaderskie popis na najwyższym poziomie.



Starsky i Hutch wciąż żyją. W chwili obecnej próbują rozkręcić własny serial sensacyjny. Opowiada on o parze gliniarzy, poruszających się po mieście czerwonym Fordem Gran Torino i polujących na niebezpiecznych bandytów. Producentci podzielili go na trzy sezony, a każdy z nich na siedem odcinków (poziomów). Trzeba zrobić wszystko, by publiczność nie przeszła przed telewizorem!

Na pierwszy rzut oka gra jest lekko uduchowiona samochodówką z możliwością strzelania do różnej maści celów. W każdym z epizodów



Gwiazdy serialu policyjnego poszukiwane! Jesteś młody i masz prawo jazdy? Dzwon!

gracz bryka bryka po mieście ścigając dopaść uciekającego informatora, złodzieja czy mafioza. Ściga ich po ulicach Bay City, wielkiego miasta pełnego zatłoczonych autostrad i wąskich uliczek. Ciekawe okolice miasta, wielkie parkingi, autostradę, a także kilka

pów, przez które da się „niechcący” przejechać samochodem. Wpada w poślizgi, zderza się z latarniami, skacze z ramp i powoduje gigantyczne wypadki. Staje się też mimowolnym świadkiem zaskryptowanych wydarzeń. Przykładowo: kierowca w tym mieście nie może przejechać nad ciałem. Należy przewidzieć to zdarzenie i prześliznąć się bokiem, w przeciwnym wypadku prześcępa ucieknie.

Prócz samej jazdy gracz musi też strzelać. Bandytów można bowiem zatrzymać w jeden sposób – morderczy nie niszczyć ich wóz. Zabawę ułatwia specjalny celowniczek, automatycznie namierzający cel. Tyle że wróg nie jest jedynym obiektem, do którego należy strzelać. Po bokach trasy pojawiają się bandyci, czasem trzeba też rozwalić jakąś barierę, czy pułap, bądź strzelać w sygnalizator, by zmienić światło z czerwonego na zielony i w ten sposób uniknąć wypadku. Co kilkaset metrów nad ziemią wiszą bonusy. Ich zestrzelenie czasowo dopala wóz, podważa jego strukturę, zmniejsza przyczepność bądź wywołuje specjalne akcje, np. gigantyczną eksplozję. Widzowie to kochają!

Właśnie, widzowie. Najważniejszym elementem ekranu jest specjalny licznik, obrazy ich zadowolenie. Niestety, maleje ono z sekundy na sekundę. W dodatku można je strącić w ślip, przechodnia czy wóz przypadkowego „przejedźnia”. Aby się odrodzić przed strzelaniem do ściganych, zderza się z ich wozem, chwytając specjalne power-up’y, ślizga się i skacze, a także wywołuje wspomniane akcje specjalne. Trzydziestometrowy skok nad płonąca ciężarówką nie powinno podobać się widzom! Tyle że produkt firmy Gotham Games zestrzał się, leżąc już sześć miesięcy na półce przyśrody Cenegi. Udało się to w ten sposób, że gra nie została wydana. Samo

i różnicowane, niestety samochodom brakuje szczegółów, a tekstury pachną konsolami. Również wybuchy wyglądają mocno nieświeżo. Nieco lepiej wypadła ścieżka dźwiękowa, pełna szalonych melodii z 70. W pracach nad dubbingiem komiksowych przerywników, wyświetlanych między epizodami, wzięło udział kilku aktorów, którzy przed laty grali w serialu.



Magazyn GA-ME4U debiutuje całkiem przyzwoicie. Ma też bardzo ambitne plany ekspansji – w następnym numerze pojawi się klasyczna prostokątna DIVINE DIVINITY, przepięknie opisywanego w tym numerze BEYOND DIVINITY. Tym samym bój na gry między CD Projekt a Cenegą może okazać się jednym z najciekawszych widowisk branżowych 2004 roku. Czy było warto na tym grać?

Starsky & Hutch

Akcja – wyścigi

* Wymagania sprzętowe:
Procesor 500 MHz,
128 MB RAM, 700 MB HDD

* Gra na platformy: PC, PS2, Xbox, GCN
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Gotham Games / Cenega Polska
* www.empireinteractive.co.uk

Dużo szybkiej jazdy po mieście, mnóstwo wybuchów i kaskaderki. Bardzo przeciętna grafika, długie czasy wczytywania poziomów.

Debiut nowej serii wydawniczej Cenegi. Jako Starsky i Hutch jeździsz po mieście i rozwalasz samochody przestępców.

Grafika 3+ **Dźwięk** 4 **Frajda** 4-



W czasie pościgu gracz demoluje przypadkowo napotkane samochody. Widzowie nie lubią piratów drogowych, więc oglądalność spada na ryj...



Osada zabezpieczona murami jest trudniejsza do zdobycia. Poza tym wrogowie nie mogą wtedy rozbiec się po twoim mieście, atakując niemal bezbronnych rolników oraz robotników.

NO MAN'S LAND

Fight For Your Rights!

Era kolonizacji Ameryki była i jest wdzięcznym tematem wielu gier. Także i tej opisywanej poniżej...

Krzyki przerażonych squaw, dym wzbijający się w niebo z płonących tipi, indiańscy wojownicy biegnący do ataku z maczugami w dłoniach... I maszerująca spokojnie angielska piechota. Z przodu żołnierze uzbrojeni w bagnety i karabiny. Z tyłu suną armaty, bezlitośnie plując ołowiem ze stalowych gardzieli. Nie ma litości dla czerwonoskórej hołoty! Zwycięstwo będzie nasze!

NO MAN'S LAND pozwala ci cofnąć się do epoki podboju Ameryki, który to podbój przez jednych uważany jest za świadectwo niezwykłego bohaterstwa osadników i żołnierzy, a przez innych za dowód barbarzyństwa europejskiej cywilizacji, która wycięła niemal w pier-

roczym mieszkanców tych ziem. Niezależnie, jakie masz zapatrywania na ten temat, będziesz mógł pokierować bądź Indianami, bądź europejskimi kolonizatorami. Do wyboru w sumie jest aż sześć stron konfliktu.

Typowo eRTeeSowo

Schemat rozgrywki jest niemal identyczny jak w większości RTS-ów nawiązujących do serii AGE OF EMPIRES. Twoim zadaniem jest wybudowanie silnej gospodarczo osady, dokonanie ulepszeń dotyczących ekonomii oraz militariów i w końcu poprowadzenie dobrze wyekwipowanej armii na wroga. Gospodarka NML jest oparta na trzech surowcach: żywności, drewnie oraz złocie. Jednak autorzy zdecydowali się zastosować pewien kontrowersyjny manewr i ograniczyć możliwość upraw. Ma to szczególne znaczenie z uwagi na fakt, że żywność jest najważniejszym surowcem i w zasadzie wszystkie jednostki można rekrutować tylko, kiedy posiada się jej odpowiednią ilość. Ograniczenie to osiągnięto w bardzo prosty sposób: pola mogą powstawać tylko na przystosowanych do tego gruntach, a każdy z nich dysponuje określonym limitem zbiorów. Podobnie rzecz się ma w wypadku kopaliń złota. Natomiast drewno zdobywasz, wyrabując lasy, i tu jesteś ograniczony tylko liczbą znajdujących się na mapie drzew (a tych jest zwykle dużo).

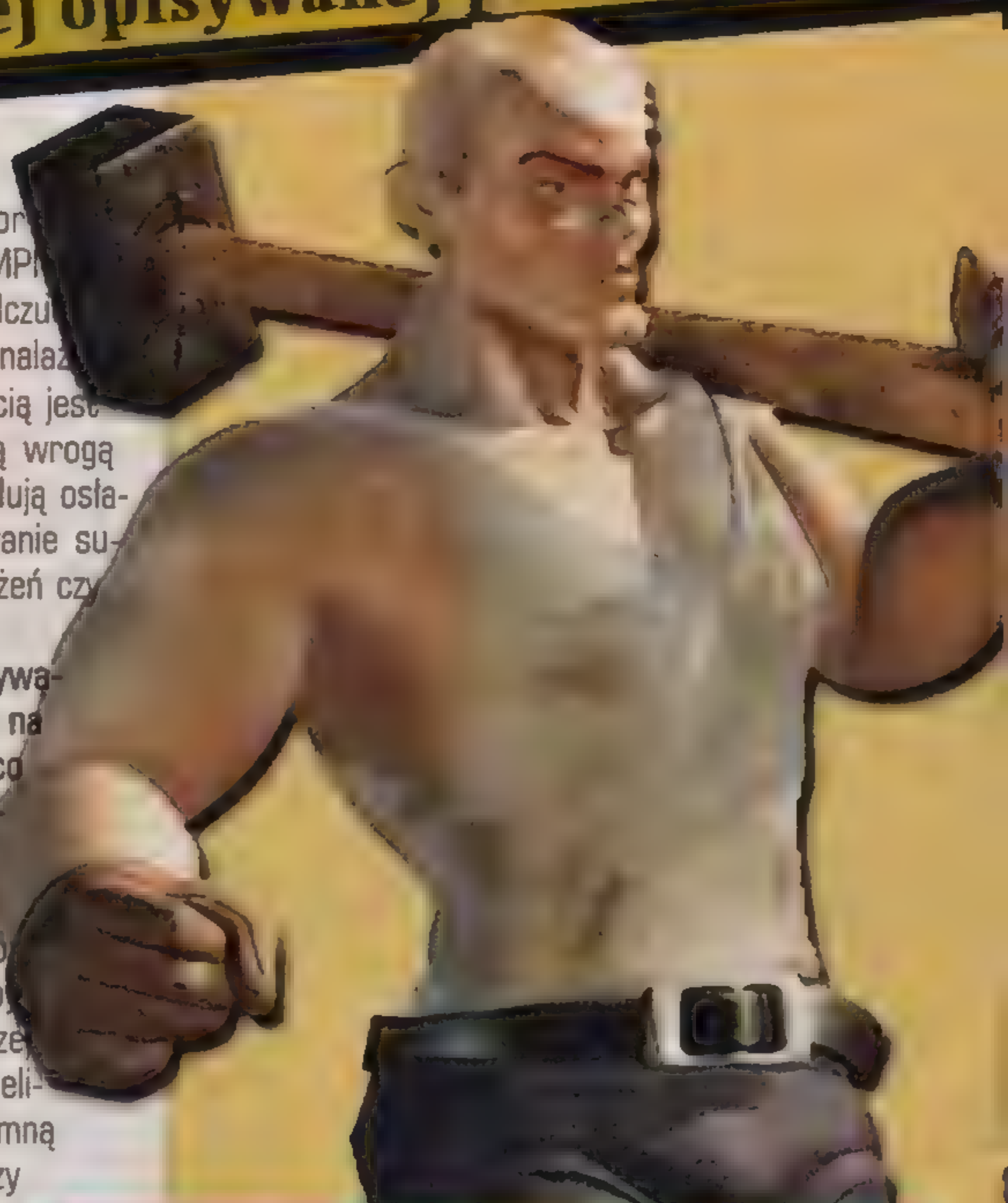
Każda z frakcji ma możliwość dokonywania wynalazków usprawniających ekonomię (tempo wydobycia surowców) oraz militaria (większa siła oraz zasięg rażenia, coraz lepsze pancerze, uzbrojenie farmerów w karabiny i umożliwienie im jazdy konnej, zwiększony zasięg zwiadu wież strażniczych itp.). Nie jest

tych wynalazków tak wiele jak w rekordowym pod tym względem AGE OF EMPIRES II, ale wystarczająco dużo, by odczuć różnicę po wprowadzeniu tychże wynalazków w życie. Interesującą możliwością jest dokonywanie odkryć, które sabotują wrogą gospodarkę lub siły militarne. Powodują osłabienie budynków, wolniejsze zdobywanie surowców, zadawanie mniejszych obrażeń czy zmniejszenie liczby punktów życia.

Wszystkie jednostki militarne zdobywają punkty doświadczenia i awansują na następne poziomy doświadczenia, co powoduje, iż stają się bardziej wytrzymałe (więcej punktów życia) oraz zadają groźniejsze obrażenia. Jednak standardowe oddziały nie jest łatwo utrzymać przy życiu na tyle długo, aby zdołały się porządnie rozwinąć. Inaczej rzecz się ma, jeśli chodzi o jednostki elitarne. Dysponują one zwykle ogromną liczbą punktów życia (nawet 10 razy większą niż zwykły żołnierz) oraz pewnymi uzdolnieniami specjalnymi, np. umiejętnością wysadzania w powietrze wrogich budynków...

Jak z myśleniem, chłopie?

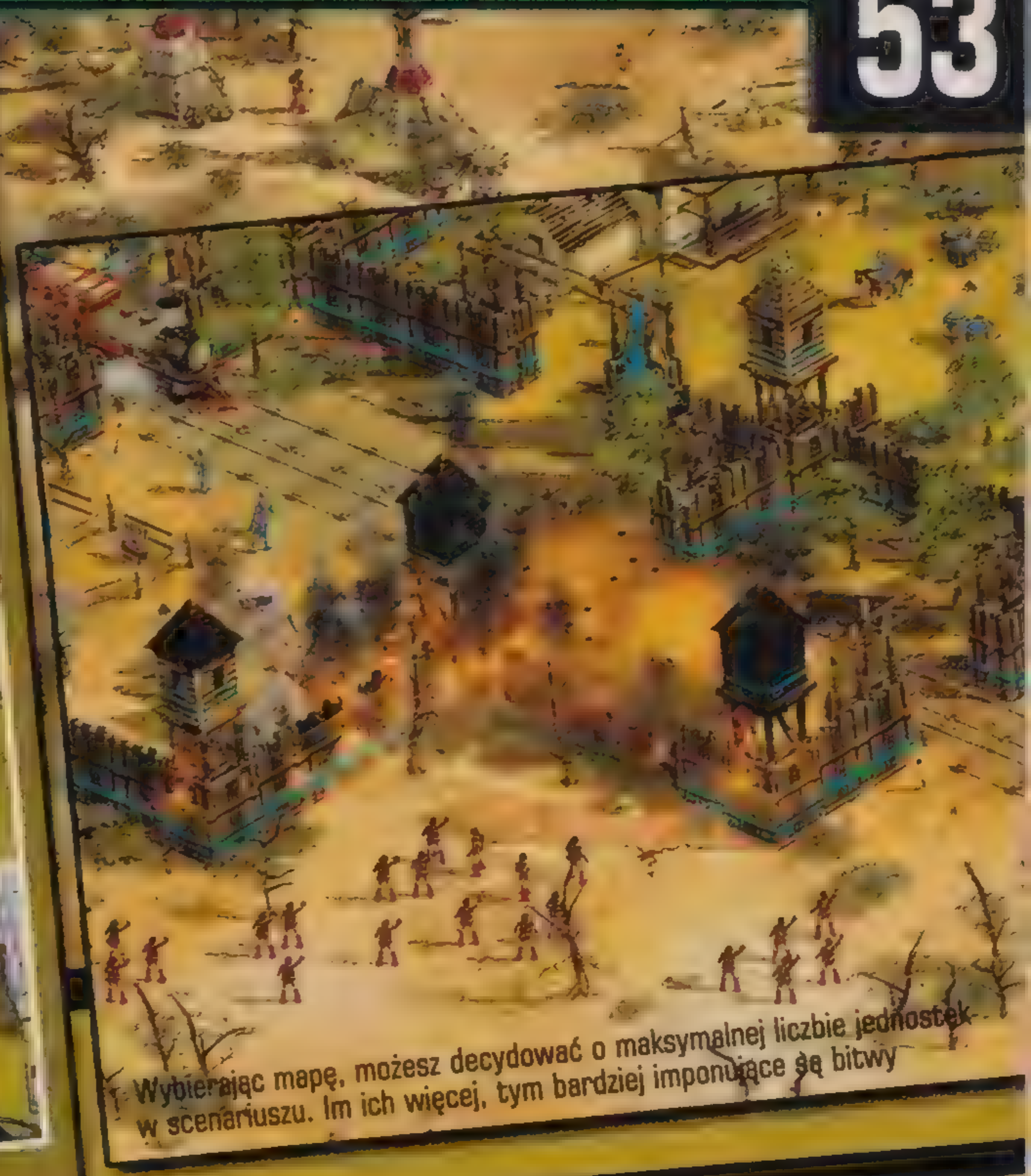
Nie od dzisiaj i nie od wczoraj wiadomo, że bolączką RTS-ów jest Sztuczna Inteligencja. I chodzi nie tylko o kierowanie przez komputer wrogimi wojskami, ale również o prawidłowo napisane skrypty sterowania wojskami gracza przez program. Do NML można mieć w tym wypadku trochę zastrzeżeń. Po pierwsze, oddziały wroga przeprowadzają ofensywę zawsze tymi samymi trasami i nie szukają najsłabszych punktów oporu. Po drugie, wróg nie koncentruje sił, ale wysyła oddziały falami, co ułatwia



Walka o podbój Ameryki toczy się również na przybrzeżnych wodach...

Chora cena!

W Polsce tylko firma CD Projekt stara się konsekwentnie prowadzić przychylną politykę cenową. Inni dystrybutorzy różnie radzą sobie z prośbami graczy o wypuszczenie na rynek tańszych produktów. Jednym z niechlubnych przykładów może być właśnie przypadek recenzowanej obok gry NO MAN'S LAND, wprowadzanej do polskich sklepów przez firmę Cenega. Niestety, w dzisiejszych czasach wyznaczenie ceny 120 złotych za tytuł średniej jakości (na Zachodzie przeciętna ocena wynosi 51%) nie może być nazwane inaczej jak zaproszeniem komputerowych piratów do wspólnej zabawy. Ciekawe, czy z okazji wejścia Polski do Unii Europejskiej doczekamy czasów, gdy gry będą w Polsce tańsze niż na zachód od Odry. Pewno sporo jeszcze wody w tej Odrze musi upłynąć... Ale pomarzyć warto!



Wybierając mapę, możesz decydować o maksymalnej liczbie jednostek w scenariuszu. Im ich więcej, tym bardziej imponujące są bitwy

Hiszpańska flota przygotowuje się do obrony wybrzeża (1), europejczy koloniści rozprawiają się z indiańską osadą, atakując chatę szamana (2), kowboje walczą o przetrwanie swego saloonu (3), a amerykańska flaga powiewa zwycięsko (4)

obronę. Gorzej, zawsze daje się sprowokować i jeśli go zaczepisz, a potem uciekniesz, możesz „podprowadzić” przeciwnika pod najsilniejsze punkty obrony. Po trzecie, komputer nie zawsze daje sobie radę z wypełnianiem twoich rozkazów.

Owszem, możesz ustawiać oddziały w formacje, ale nie do końca przynosi to takie efekty,

jakby można sobie życzyć (zwłaszcza przy maszerowaniu w formacji). Po czwarte, twoje wojska zachowują się gorzej niż idiotycznie przy ustawieniu im charakteru zachowania na „ofensywny” lub „defensywny”. W pierwszym wypadku rozbiegają się na wszystkie strony i gnają w amoku za przeciwnikiem, a ty w kilka sekund możesz zamienić karną armię na roz-

rzucaną na połowie mapy holotę. Z kolei tryb defensywny powoduje co prawda, że jednostki stoją w miejscu, ale za to bronią się tylko te, które zostały bezpośrednio zaatakowane! A więc żołnierz nie będzie reagował, kiedy loją jego kumpla obok, póki sam nie dostanie po głowie! Dwie bezpieczne opcje to ustawienie trybu zachowania na „hold position” lub „defend area” (zależy od tego, jakimi wojskami dysponujesz i jakiego obszaru bronis).

Grafa, muza, takie tam...

Jeśli chodzi o warstwę multimedialną, to NML prezentuje się naprawdę nieźle. Plusami są ładna, czytelna grafika oraz duże zróżnicowanie scenograficzne w zależności od tego, którą z frakcji decydujesz się kierować. Cieszy też, że do boju przygrywa ci muzyka charakterystyczna dla danej nacji (zwłaszcza zabawne są we-

sternowe melodyjki). Możesz przybliżyć lub oddalać obraz, ale nie ma obrotu kamery.

W NML weźmiesz udział w trzech kampaniach lub pokierujesz dowolnie wybraną frakcją na odrębnych mapach. Istnieje możliwość tworzenia własnych scenariuszy. Przygotowano sporo ciekawych opcji dla rozgrywki wieloosobowej. Dostaniesz możliwość walki w trybie Deathmatch, Cooperative i King of the Hill, a także na specjalnie zaprojektowanych mapach, gdzie twoim zadaniem jest zbudowanie sieci kolejowej lub też przeszkodzenie w tym przeciwnikom.

NML nie jest programem, który zrewolucjonizuje historię RTS'ów. Na Zachodzie grę tę przyjęto wręcz chłodno, koncentrując się na jej wadach. Tymczasem jest to całkiem sprawnie przygotowany program o ładnej, dopracowanej grafice oraz wielu interesujących opcjach.

No Man's Land

RTS

* Wymagania sprzętowe:

Procesor 900 MHz
128 MB RAM, 1,2 GB HDD

* Gra na platformy: PC

☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

* CDV / Cenega Polska

www.nomansland.com

Dynamiczna rozgrywka, 6 stron konfliktu, kilka ciekawych opcji

Kłopoty z SI, daleko od poziomu serii AoE, kompromitująca cena

Grafika

Dźwięk

Fajda

Bardzo przyzwoita gra za średnią cenę, ale od rewalizacji serii AGE OF EMPIRES

Czy chcesz poznać...

wszystkie sekrety Harry'ego Pottera?



filmy • książki • gry • gadzety
dowiesz się o wszystkim!

Specjalne, magiczne wydanie CLICKA! w kioskach już 1 czerwca

15 listopada 2112 roku
Centrum Obserwacji
Kosmicznych
w Canberze otrzymało
wiadomość...



MASSIVE ASSAULT

Kupować czy nie?

Jeśli podobają ci się serie BATTLE ISLE to MASSIVE ASSAULT również powinien przypaść ci do gustu. Prosty w obsłudze oraz stosunkowo łatwy do opanowania system bitewny bardziej kojarzy się z nowoczesną interaktywną planszówką niż ze skomplikowaną strategią pełną excelopodobnych tabel ze

statystykami jednostek. Na dokładkę dostajemy całkiem przyzwoitą Sztuczną Inteligencję, dobre wsparcie sieciowe dla trybu wieloosobowego oraz wydłużający „przydatność do użycia” edytor map. W zasadzie boli tylko sprzeczna lokalizacja. Ale to da się przeżyć. Powodzenia na froncie!



W wiadomość od Siódmej Galaktycznej Wyprawy Badawczej Wolnych Narodów o odkryciu systemu nadającego się do kolonizacji. Wiele zmęczonych niestabilną sytuacją polityczną oraz niekończącymi się ziemskimi konfliktami ludzi postanowiło wykorzystać ten fakt i w ciągu następnych kilkunastu lat emigrowało na nowo odkryte planety. Początkowo zakładano jedynie niewielkie przyczółki. Jednak z czasem pojawiły się większe osiedla, które następnie przetrwały się w stolice nowych państw, deklarując niepodległość. Bogate w złoża zasobów naturalnych Kolonie stały się smaczny kąskiem dla ziemskich mocarstw.

Szczególnie jedno z nich, największy przeciwnik Wolnych Narodów – Liga Widmo – aktywnie zabrało się do zmiany przynależności politycznej niedoświadczonych nacji. Liga, znana ze swych subtelnych, acz nie zawsze do końca legalnych metod działania – takich jak intrygi polityczne czy szczodre łapówki – stworzyła Tajne Porozumienie, mające na celu przygotowanie rebelii w Koloniach. Pierwszą ofiarą Porozumienia padł Noble Rust, a późniejsze konflikty na Antarcycusie, Bizarri i Anubisie były konsekwencją planów Ligi. W zaistniałej sytuacji Wolne Narody przystąpiły do ofensywy. Tak rozpoczęła się I Wojna o Nowe Światy. Czy jesteś gotowy stanąć do walki, generale?

Oldskulowa strategia turowa niekoniecznie musi być nudna. Zwłaszcza jeśli tak ją czujesz przesyłają niezliczonymi pojedynkami z hordą bezimiennych wrogów i w ramach

odpoczynku jesteś gotów zasiąść z nimi do gry, delikatnie przypominającej partię szachów.

Jaki na niskobudżetową strategię turową (cena 19 zł, raczej nie nasuwa skojarzeń z oszalamiającymi efektami specjalnymi) MASSIVE ASSAULT zaskakuje wysokim poziomem grafiki oraz animacji. Falujące odbicia wybuchów w tafli wodnej wyglądają zabójczo, a mapy wraz z modelami jednostek są w pełni trójwymiarowe i to przy zachowaniu głębi terenu. Skoro jednak zdecydowano się już na formę rozgrywki w 3D, dziw fakt, że np. umiejscawianie jednostek na szczycie wzgórza nie ma żadnego wpływu na rzeczywisty zasięg broni.

Muzykę i dźwięk dobrano w sposób pomagający utrzymać militarystyczno-futurystyczny klimat. Każda broń wydaje charakterystyczne dla siebie odgłosy (np. Ciężki Robot brzmi prawie dokładnie tak samo jak małe mechy, biegające po lasach

Ewoków w VI Epizodzie

„Gwiezdnych wojen”), a symfoniczna muzyka mimo swojej powtarzalności nie jest zbyt męcząca dla ucha. Znacznie słabiej przygotowane lokalizacje gry. W zasadzie błędy w tłumaczeniu spotyka się na każdym kroku (np. „To jest twoje Termopile, Generale”).

Sterowanie jednostkami i obsługa interfejsu są banalnie proste. Zwłaszcza że istnieje możliwość zastosowania aktywnej pomocy, kiedy gra na koniec tury przypomina ci o jednostkach, którymi zapomniałeś zaatakować (jeżeli w ich zasięgu znajdował się wróg) bądź o niewykorzystanych pieniądzech. Warto wtedy dokładnie przyjrzeć się mapie i sprawdzić, czy w jej zakamarkach nie czają się zapomniane przez sztab główny oddziały.

Zasoby w MASSIVE ASSAULT uzyskujesz z kontrolowanych przez siebie krajów. W kampanii ich liczba jest uzależniona od aktualnego scenariusza, w grze wieloosobowej dysponujesz na starcie trzema Ukrytymi Sojusznikami (tak w MA określa się państwa), z których dwóch musisz ujawnić zaraz na samym początku rozgrywki. Ostatniego Ukryte-

go Sojusznika można ujawnić co turę w fazie ujawniania, w zależności od przyjętej strategii i zaistniałych potrzeb. Zwykle warto zrobić to jak najszybciej, aby móc czerpać dodatkowe zyski na zakup nowych jednostek. Jednak czekając, można skuteczniej zaskoczyć nieprzygotowanego przeciwnika.

Jeżeli rywal zaatakuje kontrolowany przez ciebie obszar, przestajesz otrzymywać z niego zyski aż do momentu całkowitego wyparcia wrogich oddziałów. Za to pojawiają się tam wojska partyzanckie, będące wyrazem poparcia mieszkańców dla twojego rządu. Dlatego agresja jest ryzykowną strategią, która powinno być naprawdę dobrze zaplanowana.

Massive Assault

Strategia turowa

* Wymagania sprzętowe:
Procesor 600 MHz,
256 MB RAM, 650 MB HDD

* Gra na platformy: PC

☒ Wersja PL ☒ Multiplayer

* Matrix Games / Play

* <http://www.massiveassault.com>

Dobra SI, ładna utwórka
grafika, ciekawe roz-
wiązania, Multiplayer

Marna okazacja, mo-
mentami nieistotna gra
(pamiętaj o zapisie!)

Grafika

Dźwięk

Fajda

4+

4

4+

Rzadko spotyka
się dobrą grę za
19 złotych.

A MASSIVE AS-
SAULT właśnie do ta-
kich należy!

SONIC DX

ADVENTURE

Director's Cut

SONIC w Japonii i Stanach Zjednoczonych ma więcej fanów niż Lepper zwolenników w Polsce. Do Leppera można się jednak przytulić, a do jeża nie baldzo...

Grecki filozof Arystoteles uchodził za najbardziej wszechstronnego uczonego starożytności. Gdy żył, a żył długo, zajmował się logiką, kosmologią i biologią, w tym problematyką muchy domowej. Ów na mój owad został przez uczonego dokładnie zbadany i opisany. Okazało się, że ma korpus, skrzydełka, główkę i... osiem nóg. Przez następne 1300 lat wszyscy naukowcy z garliwością godną lepszej sprawy powtarzali ową bzdurę, mimo że muchy nigdy i nigdzie nie brakowało.

Kochasz prędkość? Jesteś fanem japońszczyzny? To się bron! Niebieski jeż atakuje!

Podobne wrażenie sprawia SONIC ADVENTURE DX, konwersja konwersji (sic!) całkiem przyzwoitej gry z konsoli Dreamcast. Produkcja ta – podobnie jak Arystoteles – jest szalenie „wszechstronna” i rozbudowana, lecz kilka błędów jeszcze z wersji oryginalnej mocno obniża jej łączną ocenę. Az dziwne, że nikt nie ruszył palcem, by dostarczyć graczom produkt nieco wyższej jakości.

Wieloletnie granie w Sonic Adventure DX przypomina trochę grę w Sonic Adventure DX. Po drodze spotykasz swoich przyjaciół, dwuogoniastego lisa Tailsa, jeźdźca Knucklessa, robota Gamę, Amy i Dużego, wreszcie diabolicznego doktora Eggmana i jego podlega Chaosa. Zwiedzasz też kilkanaście olbrzymich, dość efektownych lokacji. Skaczesz tam po platformach, zbierasz pierścionki i walczysz z potworkami.

Jednak SONIC ADVENTURE DX nie przypomina klasycznych platformówek pokroju RAYMANA czy HARREGO POTTERA. Jeż zasługuje bowiem do przodu na złamanie karku, odbija się od licznych wyrzutni, robi salta i dzikie przewroty. Chwilami trudno jest nadążyć wzrokiem za jego szalonym pędem. Owszem, można zwierza przytrzymać, przejść ten czy inny etap powoli, lecz traci się w ten sposób cenne punkty i omija wiele atrakcji.

Dodatkowy smaczek stanowią w SONIC ADVENTURE DX liczne minigry. Można się w nich ścigać po specjalnie przygotowanych torach, można mknąć w dół na snowboardzie i polować na podniebną fortę o nazwie „Jajo”. W miarę postępów gracz zdobywa też dostep do kolekcji niewielkich programików z Sonikiem w roli głównej, pochodzących z konsoli Game Gear. Całkowicie oddzielną bajką jest możliwość hodowania przestodkich stworów zwanych Chao. To tak zwane „Chao” to małe, kolorowe stworzonko, które przychodzi na świat z jej pozostawionych w porzucanych po całym świecie ogrodach – niestety lub na szczęście – trzeba się nimi zajmować niczym małymi dziećmi. Trzeba więc je pieścić, kar-

Mały dwuogoniasty lis okazuje się świetnym snowboardzistą. Hodowanie małych Chao (połączenie Pokemonów z Tamagotchii) wciąga jednak mocniej

Jeż – kaktus czy zwierzę?

Jeż należy do ssaków z gatunku owadożernych. Waży nieco ponad kilogram, ma niewielki ogonek, różowe łapki i przypominający czarną kulkę nos. Wierzchnią część ciała zwierzątko pokrywają dwucentymetrowe kolce. Dzięki silnemu mięśniowi podskórnemu potrafi je błyskawicznie nastroszyć i jednocześnie zwinąć się w kłębek. W ten sposób jeż zabezpiecza się przed swoimi wrogami – borsukami, lisami, puchaczami, tchórzami i doktorami Eggmanami.

W wolnych chwilach typowy jeż mebluje swą podziemną norkę mchem i liśćmi, a także zje owoce, owady, dżdżownice, kręgowce i ślimaki.

A najsłynniejsze jeże? Jeż Jerzy i Jerzy Waldorff.



mić, kształcić i zapewniać im rozrywkę. Gdy

urosną, zyskają charakter zgodny z intencjami gracza. Te najlepsze wezmą udział w specjalnym wyścigu Chao i zajmą w nim pierwsze miejsce.

Gra byłaby bardzo przyjemna, gdyby nie niedostatki charakterystyczne dla niemal każdej konwersji. Po pierwsze, gra to chwilami wrażenie szalenie uproszczonej, niedokładnej i kanciastej. Nie wszystkie tekstury pasują do siebie, wiele tapet jest natomiast mało szczegółowych i niedopasowanych (widzieć łączenia). Woda wygląda fatalnie, a podłoga bywa rozmyta niczym ser na zapiekance. Po drugie, klawiatura nie zawsze sprawdza się jako urządzenie sterujące – lepiej zaopatrzyć się w joypad. Zwłaszcza że niektóre wiryze szalenie trudno pokonać bez analogowego

kontrolera. Po trzecie wreszcie, kuleje dźwięk. Muzyka usłaby jeszcze w tloku, gdyby nie fatalny angielski dubbing. Niektórych postaci w ogóle nie słychać, inne gadają szalenie sztywno bądź zbyt improwizują. Koszmar!

Ważne! Gra nie wysługuje i niektórymi modelami (czyli wersjami) jako niekompletna. Jeśli błąd wystąpi, zwróć grę do sklepu. Sprzedawca ma obowiązek przyjąć towar, który jest „niepełnowartościowy”.



Sonic Adventure DX: Director's Cut

Platformowa

Wymagania sprzętowe:
Procesor 600 MHz,
128 MB RAM, 700 MB HDD

Gra na platformy: PC, DC, GC

☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

Sega / CD Projekt

www.sonic-dx.com

Dłubnie plansze. Fatalny angielski dubbing. Model gry przyprawia o spazmy.

Grafika

Dźwięk

Fajda

4

3

4

Najsłynniejszy jeż znów na PC!
Niestety, jego nowa gra jest dość specyficzna i spodoba się wyłącznie fanom japońskich konsolówek

VEGAS

MAKE IT BIG

Skrócona historia kariery kawałka pustyni Nevada, który stał się światowym centrum hazardu

Las Vegas – siedlisko hazardu, rozrywki oraz wszystkiego, co dostarcza ludziom przyjemności – ponownie stało się tematem „tycoona”. VEGAS: MAKE IT BIG prężnie weszło na rynek, pozostawiając w tyle konkurencję i wyznaczając nowe trendy w gatunku symulacji ekonomicznych.

VEGAS w zamyśle zostało przeznaczone dla pojedynczego gracza. Nie ma tutaj żadnej możliwości rywalizacji z żywym przeciwnikiem. Autorzy przygotowali dwa tryby zabawy: kampanię oraz piaskownicę. Pierwszy wprowadza w tajniki pracy kierownika kasyna i składa się z szeregu wyzwań o rosnącym poziomie trudności, które należy wykonać w ograniczonym czasie. Piaskownica pozwala rozwinąć skrzydła bez żadnych sztucznych ograniczeń. Możesz także urozmaicić zabawę, zwiększając prawdopodobieństwo wystąpienia kataklizmów, ekstremalnej pogody czy też specjalnych wydarzeń jak np. awaria elektrowni.

Rozgrywka w VEGAS składa się z dwóch części: obsługi kasyna oraz zarządzania terenem wokół niego. Oba elementy są ze sobą bezpośrednio połączone. Nie masz możliwości zajmowania się wyłącznie jednym

z nich. Kasyno to główny motor finansowy, pozostałe rzeczy służą jako naganiacze gości oraz obsługa techniczna.

Różnorodność to mocna strona VEGAS. Gra oferuje 10 motywów wystrój kasyna. Dodatkowo wnętrza można wytapetować na trzy sposoby, pozostające w harmonii z wybranym wcześniej motywem. W ten sposób powstało 30 różnych dekoracji – każdy z pewnością znajdzie coś w swoim guście. Wśród atrakcji znajdują się stoły do teksańskiego pokera, kości, ruletki, bingo i wielu innych.

Hazard ma to do siebie, że wymaga sporych ilości czasu, dlatego też dobrze prosperujące kasyno nie może istnieć bez szeregu pomocniczych budynków. Najważniejszym z nich jest hotel, w którym zmęczeni goście mogą przenocować. Nie jest to zresztą zbyt trafna nazwa, gdyż życie w Las Vegas przebiega całkiem inaczej niż w normalnych miastach. W nocy odbywa się zabawa, a w dzień ludzie pogrążają się we śnie.

Pomimo tego, iż prawdopodobieństwo wygranej jest niewielkie, czasami trafi się jakiś szczęśliwiec. Jest to istotna część zabawy, gdyż bez niej nikt nie przychodziłby do kasyna. Możesz zminimalizować straty finansowe poprzez ustawienie w pobliżu centrum hazardu licznych sklepów z pamiątkami, biżuterią czy też popularnymi fantami.

Podobnie jak w większości „tycoonów”, VEGAS wymaga nie tylko skonstruowania konkretnych budowli i obiektów, ale także odpowiedniego



Na trawnikach przed barem leżą gigantyczne beczki pełne piwa – tutejsze lekarstwo na przegraną



ich ustawienia. Zabawa w feng shui jest niezwykle istotna. Z pomocą przychodzą 32 filtry, wizualizujące wybrane aspekty funkcjonowania kasyna. Warto sprawdzić, które elementy generują hałas, brzydkie zapachy, głodnych klientów czy chociażby psują estetykę. Bez filtrów zaawansowana rozgrywka byłaby cutthroat.

Co ciekawe, w VEGAS praktycznie nikt nie będzie wymagał od gracza łapówek ani podkładał mu bomb, czy terroryzował jego klientów. Na szczęście gra nie została całkowicie wyprana z ludzkich zachowań.

W kasynach spotkasz zawodowych oszustów, drobnych kanciarzy, panie tańczące na ruczach czy desperatów, którzy przegrali oszczędności całego życia. W zależności od podejścia do gry, możesz z nimi walczyć poprzez usprawnianie systemów bezpieczeństwa bądź przemykać na nich oko.

VEGAS nie jest jednak grą idealną. Najbardziej zabrakło mi gotowych projektów kasyn, nad którymi mógłbym przejąć pieczę. W efekcie zawsze trzeba startować od łysej ziemi, co z czasem staje się męczące. Gra nie pozwala też na wybór poziomu trudności rozgrywki – a przecież nie wszyscy mają doświadczenie w symulacjach ekonomicznych.

Trzecia w nocy – goście zostawili po sobie bałagan oraz zawartość swoich portfeli



13:29. Po całej nocy przegrywania pieniędzy mieszkańcy Vegas udają się na zasłużony odpoczynek

Viva Las Vegas!

Teoretycznie, Las Vegas nie ma racji bytu. Niedaleko znajduje się piekielnie sucha „Dolina Śmierci”. Miasto nie jest położone przy żadnym ważnym szlaku komunikacyjnym, nie ma też rozbudowanej infrastruktury przemysłowej. Niedaleko znajdują się poligony, na których przeprowadzane są próby jądrowe. Jednak Las Vegas ma jeden atut – saba kasyno. Jaskinie hazardu są wszędzie. Mamy do wyboru albo kasyno „Paris” – z repliką wieży Eiffla o wysokości sto metrów – lub „Venece” – w stylu weneckim, ze sztucznymi kanałami, po których można pływać.

Las Vegas to także miasto przemysłu rozrywkowego. Na scenach miasta spotkamy największe gwiazdy. Dla wielbicieli „Krola”, czyli Elvisa, przygotowano specjalną wystawę Presleyów.

Las Vegas – Make It Big

Symulator ekonomiczny

* Wymagania sprzętowe:

Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 500 MB HDD, 32 MB wideo

cena 25.99 zł

* Gra na platformy: PC

☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Deep Red / brak

* www.vegasmakeitbig.com

Różnorodność motywów, złożony system filtrów, ekstra grafika

Brak gotowych projektów kasyn, niewiele opcji w msj

Grafika

Dźwięk

Frajda

5

4

5

Przemysłowy sprawnie zrealizowany symulator kasyna. Aby dobrze się bawić, w końcu nie trzeba nic wysilać w powietrze.

Las Vegas nocą wygląda jak choinka wigilijna... Tylko gdzie jest Święty Mikołaj?

BEYOND DIVINITY™

**Tylko jeden sms w konkursie Clicka!
dzieli Cię od wygranej**

**Jedna z 40 gier Beyond Divinity
może być Twoja**

Wymień się z nami SMS'ami

Możesz wygrać
jedną z 40
gier Beyond Divinity
firmy CD Projekt

Aby wziąć udział w losowaniu,
odpowiedz na pytanie:

Kontynuacja jakiej gry jest
Beyond Divinity?

- A) Beyond Good & Evil
- B) Divine Divinity
- C) Divine Fury

Odpowiedź wyślij jako SMS o treści
CL.BD.#
(zamiast # podaj A, B lub C)
na numer

71 64

Na odpowiedzi czekamy do końca
kwietnia. Koszt SMS'a wynosi 1,22
zł z VAT. Usługa dostępna w Sie-
ciach Era, Plus GSM oraz Idea.
Powodzenia!



...i Ty możesz zostać mrocznym rycerzem



Ziemie zaatakowali kosmici. Samotny komandos chwytając swój ukochany karabin w swe ulubione dłonie i schodzi do podziemnego laboratorium wojskowego, by odeprzeć pozaziemską zarazę. Gracz obserwuje go z góry, w tzw. rzucie izometrycznym. Powoli zwiedza zniszczone sale komputerowe, magazyny z wózkami widłowymi, hale z przetrwalni-



ALIEN SHOOTER

kami i pokoiki pełne akt. Po dwóch minutach wpada w przerażenie. Okazuje się, że główny bohater należy do tajnego stowarzyszenia ludzi-gum! Umie biec do przodu, jednocześnie patrząc i strzelając w tył! Ba, umie odwrócić głowę o 360 stopni! Takiego kozaka Polska jeszcze nie widziała!

Na każdym z 10 poziomów dosłownie roi się od obcych. Aby dojść do wyjścia, gracz musi ubić co najmniej kilkaset brzydkich, zielonych alienów. Zostawiają one na ziemi zieloną posokę. Po każdym starciu ekran tonie w pokrzywowo-fluorescencyjnych barwach, a pozbawieni jakiegokolwiek intelektu wrogowie wciąż prą do przodu.



Czasem nie można się ruszyć przez kilka ciągnących się w nieskończoność minut, bo przeciwnicy są dosłownie wszędzie! Jest fajnie? Broń Boże! Jest beznadziejnie jak na niedzielny odpuszczenie. Słabiotka grafika i fatalna oprawa dźwiękowa odrzucają od ekranu na kilometr. Jeśli masz cienkie ściany, wylecisz przez nie jak z procy...

• Procesor: 400 MHz, 64 MB RAM
• Cena: 9.90 zł; Dystr. PLAY

2



Vietnam War: Szlak Bohaterów

Chińskie studio komputerowe ePie Entertainment postanowiło skorzystać z mody na wietnamskie strzelaniny i zaproponować graczom swoją własną wizję tego konfliktu. Przypomina ona połączenie zręcznościówki FPP z programami pokroju KURKI WODNEJ.

Gracz trafia do Wietnamu. Siada na szczycie niewielkiego wzgórza i... siedzi tam, jakby go przemurowali. Nie może biegać ani skakać. Potrafi tylko obrócić się dookoła własnej osi, zmienić broń i ładować z niej jak na strzelnicy. Gość ma do dyspozycji m.in. półautomatyczny pistolet M1911, karabin M16 z lunetką, moździerz, miodniutki łańcuchowy minigun, a także wyrzutnię rakiet! W czasie jednej fazy ataku można położyć pokotem nawet 200 żółtych zabijaków!

Sęk w tym, że wróg atakuje ze wszystkich stron. Powoli zbliża się do stanowiska gracza, strzelając, rzucając granaty, wyrzucając rakiety, a nawet zrzucając bomby z przelatujących MiG'ów. Przeżyć, zwłaszcza na wyższych etapach, jest cholernie trudno. Mimo to VIETNAM WAR: HO CHI MINH TRAIL (tak brzmi oryginalny tytuł tej produkcji) pozwala rozerwać się na krótką chwilę. To przyzwoity przerywnik między poważniejszymi produkcjami.

• Procesor: 550 MHz, 128 MB RAM
• Cena: 29.90 zł; Dystr. Techland

3

Eskadra Orłów

Pod koniec XIX wieku Królewska Akademia Nauk w Londynie ogłosiła, że zbudowanie urządzenia latającego, cięższego od powietrza jest niemożliwe. Jakież musiało być zdziwienie Czcigodnych Oświe-

conych, gdy bracia Wright przelecieli swym aeroplanem słynne 36 metrów...

ESKADRA ORŁÓW stanowi polską próbę zdyskontowania sukcesu legendarnego rodzeństwa. Gracze przenoszą się w czasy II wojny światowej, wskakują do myśliwców Hellcat bądź bombowców Dauntless, wzbijają się w powietrze, po czym niszczą japońskie samoloty i umocnienia. Toczą

widowiskowe walki w powietrzu i tuż nad ziemią, często

kręcąc zabójcze piruety. Bracia Wright nie mieliby z nimi szans!

I to chyba jedyny sukces, jaki ma na swoim koncie ESKADRA ORŁÓW. Gra jest bowiem przeraźliwie słaba. Zręcznościowy model lotu pozbawiono jakiegokolwiek ikry, a samoloty poruszają się powoli, apatycznie, jak muchy w smole. W dodatku system celowania

jest niewygodny i ciężko trafić w cel. Przyzwoita grafika i niezła muzyka nie ratują chybionego pomysłu. Chcesz zatem polatać? Dołóż 10 złotych i kup PACIFIC WARRIORS 2. Produkt również „made in Poland”, jednak o niebo lepszy.



• Procesor: 300 MHz, 64 MB RAM
• Cena: 19.90 zł; Dystr. PLAY

2

AMERICAN POOL

Anglicy określają sadzawkę zabawnym słówkiem „pool”.

Na szczęście do gry w poola nie trzeba mieć stawu ani nawet ogrodu. Wystarczy komputer, a w nim stół, 15 bil kolorowych, zestaw kijów oraz kula biała. To w nią wali się kijem, by powbić inne do luz (otworów z boku mebla).

Zabawa wciąga. Autorom gry udało się zastosować bardzo prosty system sterowania, wykorzystujący wyłącznie mysz — bez konieczności mordowania się z klawiaturą. To za pomocą gryzonia gracz ustawia kamerę, decyduje, w którą stronę uderzać



kulę i jak ją podkręcić. Bawić się można samemu bądź z kolegą, siedzącym przy tym samym kompie, według zasad oficjalnych bądź barowych, uproszczonych. Samo spotkanie odbywa się w stylowo urządzonej, obitym drewnem pokoiku. Na jednej ze ścian wisi zegar (zsynchronizowany z zegarem Windows i bijący co godzinę), na drugiej płonie ogień w kominku. Kule w razie potrzeby rzucają cienie, można też włączyć dodatkowe dyskotekowe światła. Szkoda tylko, że program jest tak bardzo serio. W starym jak świat JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER kule wyglądają się na całego, a opcji było dużo, dużo więcej.

• Procesor: 300 MHz, 64 MB RAM
• Cena: 19.90 zł; Dystr. PLAY

4

MOJ BRAT NIEDŹWIEDŹ

Ponad milion widzów zobaczyło „Mojego brata niedźwiedzia” w polskich kinach. Do sukcesu filmu przyczynił się komediowy tandem Zenon Laskowik – Andrzej

Grabowski. Chwała CD Projektowi, że ściągnął obu panów do studia. Dwa sympatyczne łoski, wsparte zabawnym misiakiem Kodą, czynią grę znacznie zabawniejszą i ciekawszą, niż jest w rzeczywistości.

Bo w rzeczywistości MÓJ BRAT NIEDŹWIEDŹ to przeciętna di-

sney'owska produkcja dla najmłodszych graczy. Kenai – człowiek zamieniony w dorastającego niedźwiedzia – wyrusza w podróż przez trzy krainy: leśną, wulkaniczną i górską. Po drodze zbiera jagódki i skacze po platformach. Bierze też udział w szalonym rajdzie na tyłku po lodzie i w dzikim polowaniu na pstragi.

Gra nie jest trudna. Gracz pędzi śladem swego przyjaciela o imieniu Koda i zżera przywracające energię żółędzie w takich ilościach, że aż

dziw, że go brzuch nie boli. Po drodze podziwia dość ubogą grafikę i nie najlepszy dźwięk. Już po kilku godzinach wędrówki dociera do celu. Drugi raz pewno nie wyruszy, bo humoru w komputerowym NIEDŹWIEDZIU jest znacznie mniej niż w filmie. Szkoda, chociaż i tak dzieciaki będą miały cudowną zabawę.

• Procesor 400 MHz, 64 MB RAM
• Cena: 79,90 zł; Dystr. CD Projekt

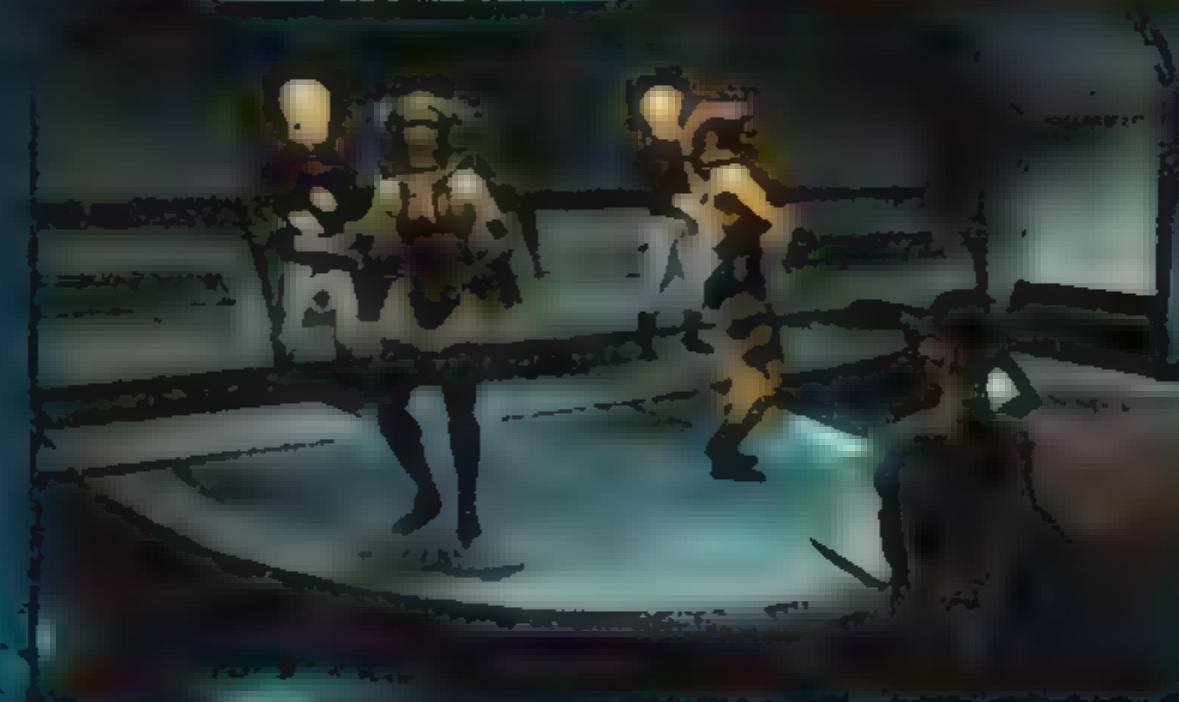
4-

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

KotOR to obraz, na który trzeba spojrzeć z perspektywy czasu. Został stworzony przez LucasArts, a także wzięli w niego udział artyści z innych studiów, którzy pracowali nad innymi grami. W tym czasie LucasArts tworzył już gry, które stały się kultowymi. W tym czasie LucasArts tworzył już gry, które stały się kultowymi.

W tym czasie LucasArts tworzył już gry, które stały się kultowymi. W tym czasie LucasArts tworzył już gry, które stały się kultowymi.

W tym czasie LucasArts tworzył już gry, które stały się kultowymi. W tym czasie LucasArts tworzył już gry, które stały się kultowymi.



ta lokalizację czekał na niego. W tym czasie LucasArts tworzył już gry, które stały się kultowymi. W tym czasie LucasArts tworzył już gry, które stały się kultowymi.

W tym czasie LucasArts tworzył już gry, które stały się kultowymi. W tym czasie LucasArts tworzył już gry, które stały się kultowymi.

• Procesor 1 GHz, 128 MB RAM
• Cena: 169 zł; Dystr. LEM

5-

STEAMLAND

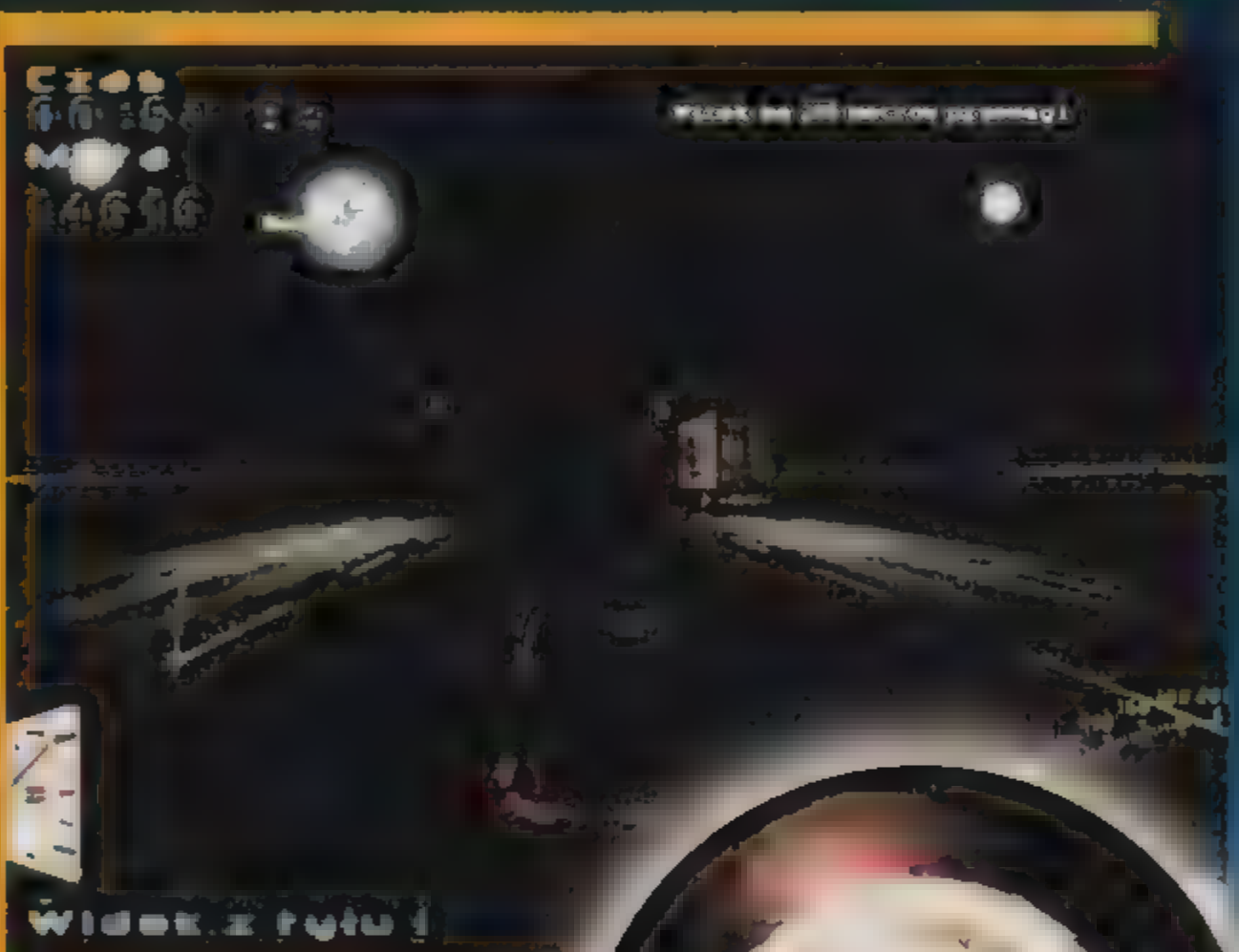


w oczach :). STEAMLAND, pomimo „bajkowej” grafiki, nie jest grą dla dzieci. Dla nich jest zbyt skomplikowana, za mało dynamiczna i za mało przejrzysta graficznie. Nie jest to też program dla dorosłych, gdyż wręcz olśniewa bezden-

glupotą i nie ma w nim żadnego intrygującego pomysłu. Poza tym gracz do szalu mogą doprowadzić kłbowiska maszyn na torach i beznadziejna Sztuczna Inteligencja, która niemal nie pozwala skutecznie kierować pociągami. W takim razie z myślą o kim tworzyli ten program autorzy? Czy naprawdę jest to produkt, który sami chcieliby kupić i poświęcić mu czas? Grę oceniam na 2, a nie na 1 tylko dlatego, że jej zaletami są szybka instalacja i równie szybka deinstalacja.

• Procesor 233 MHz, 32 MB RAM
• Cena: 59,90 zł; Dystr. Cenega

2



Firma IncaGold kroi kapuchę niczym rasowy bankier. Przykładowo, pozwala lokalnym wydawcom modyfikować gry i wydawać je pod zupełnie nowymi tytułami. W XXXTREME BEACH VOLLEYBALL, dzięki podmianie paru tekstur, panie w bikini ustąpiły miejsca po-prostu-paniom (znaczy się paniom bez bikini). W MIDNIGHT RACING „znikły” szybkie zachodnie fury. Ich miejsce zajęły jakże swojskie Warszawy, Trabanty i Syrenki.

Miło widzieć swojskie wózki, ale ileż można! Zwłaszcza że gra nie jest najlepsza. Cztery lata temu jej wersja podstawowa otrzymała w CLICKU! notę „dwa”. Teraz jest jeszcze gorzej, gdyż mimo wysiłków programistów szata graficzna postarzała się niczym Harrison Ford. Sam model jazdy pozostał na niezmiennym, bardzo arcade'owym poziomie. W efekcie wyścigi po ciemku jak nie sprawiały przyjemności, tak wciąż nie sprawiają. Dobrze chociaż, że dystrybutor zaszalał i dołączył do programu pełne wersje GRAND PRIX EVOLUTION oraz SUPERBIKE RACING.



• Procesor 700 MHz, 128 MB RAM
• Cena: 19,90 zł; Dystr. OmMedia

1+

HIDDEN & DANGEROUS 2

Podczas gry naciśnij klawisz „~” w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **heal 1** – Leczenie
- **heal 4** – Leczenie drużyny
- **kill** – Szybka śmierć
- **giveitem** – Daje wybrany przedmiot

Nazwy przedmiotów:

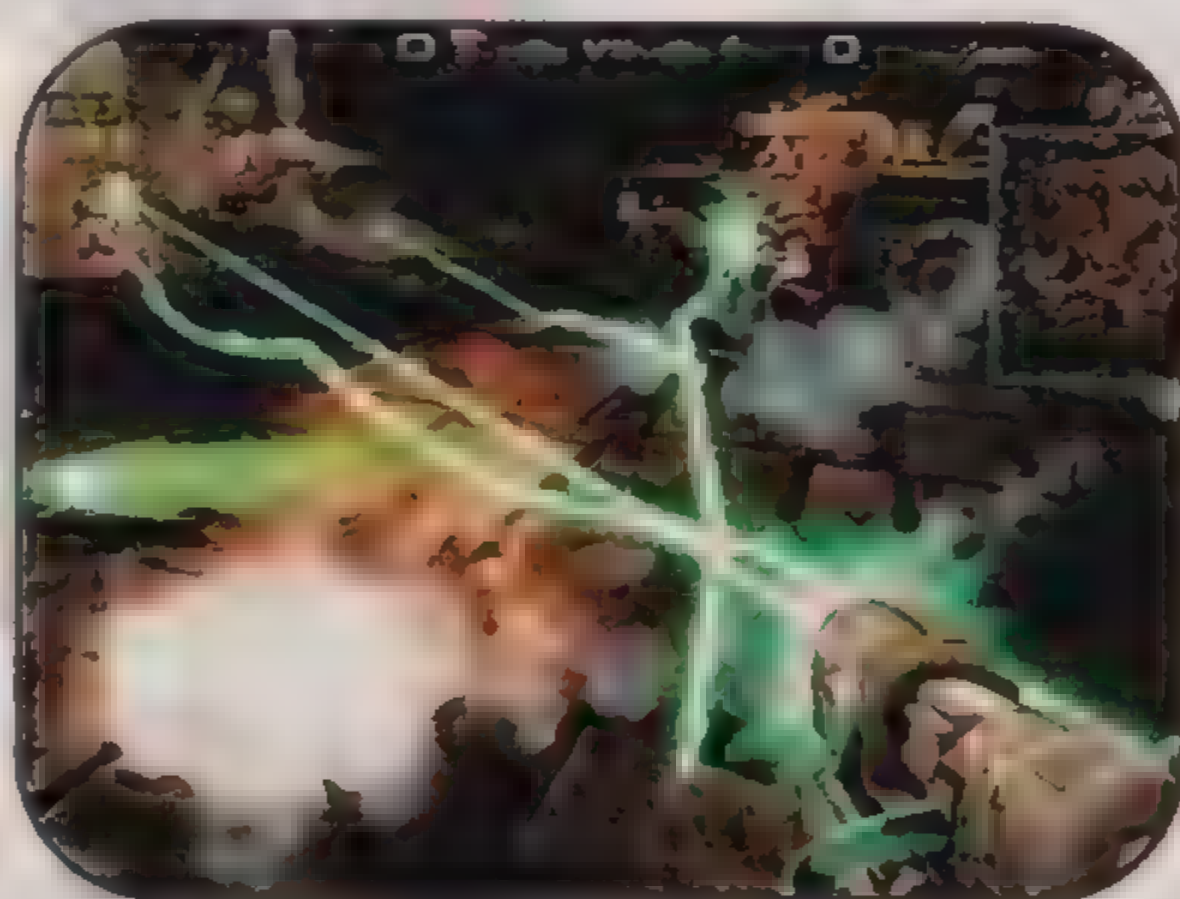
- **ais**
- **akaopt**
- **aqualung**
- **arisaka**
- **backpackgb1**
- **backpackgb2**
- **backpackgb3**
- **backpackger**
- **backpackrus**
- **bazooka**
- **binoculars**
- **brengun**
- **camera**
- **carbine**
- **clummybomb**
- **colt**
- **degtyarev**
- **delisle**
- **dynamite**
- **enfield**
- **explosivesbag**
- **grand**
- **grenade36**
- **grenadeger**
- **grenadejap**
- **k98opt**
- **kniferger**
- **knifesas**
- **lee k98 tokarev**
- **leeopt**
- **medikit**
- **medikitbig**
- **mine**
- **mosin**
- **mp40**
- **panzerfaust**
- **parabellum**
- **pps spagin**
- **shotgun**
- **springfield**
- **springfieldop**
- **stengun**
- **stengunsil**
- **taisho**
- **tankmine**
- **thompson**
- **wirecutter**
- **zb26**



UNREAL TOURNAMENT 2004

Podczas gry naciśnij klawisz „~” w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **god** – Nieśmiertelność
- **suicide** – Samobójstwo
- **killbots** – Zabicie wszystkich botów
- **loaded** – Wszystkie bronie
- **allweapons** – Wszystkie bronie (bez amunicji)
- **allammo 999** – Amunicja do wszystkich broni
- **teleport** – Teleport do lokacji wskazywanej przez celownik
- **behindview 0** – Widok z pierwszej osoby
- **behindview 1** – Widok z trzeciej osoby
- **addbots #** – Dodaje określoną ilość botów
- **ghost** – Przechodzenie przez ściany i brak grawitacji
- **fly** – Tryb latania
- **walk** – Tryb chodzenia
- **setgravity #** – Ustawienie wartości grawitacji
- **setjumpz #** – Ustawienie wysokości skoku
- **setspeed #** – Ustawienie szybkości rozgrywki
- **slowmo #** – Spowolnienie akcji
- **stat fps** – Wyświetlenie ilości klatek na sekundę



- **stat game** – Statystyki gry
- **stat net** – Statystyki gry sieciowej
- **stat audio** – Statystyki audio
- **stat all** – Wyświetlenie wszystkich statystyk
- **stat none** – Wyłączenie wszystkich statystyk
- **setname (imię)** – Zmiana imienia gracza
- **switchteam** – Zmiana drużyny
- **playersonly** – Zatrzymanie czasu (użyj ponownie, aby anulować)
- **open (nazwa mapy)** – Otworzenie wybranej mapy
- **summon xweapons.redeemerpickup** – Daje Redeemer
- **summon xweapons.assaulttrifelpickup** – Daje Assault Rifle
- **summon onslaught.onsavrilpickup** – Daje AVRIL
- **summon xweapons.biorifelpickup** – Daje Bio Rifle
- **summon xweapons.flakcannonpickup** – Daje Flak Cannon
- **summon onslaught.onsgrenadepickup** – Daje Grenade Launcher
- **summon xweapons.painterpickup** – Daje Ion Painter
- **summon xweapons.sniperrifelpickup** – Daje Lightning Gun
- **summon xweapons.linkgunpickup** – Daje Link Gun
- **summon onslaught.onsminelayerpickup** – Daje Mine Layer

- **summon xweapons.minigunpickup** – Daje Minigun
- **summon xweapons.rocketlauncherpickup** – Daje Rocket Launcher
- **summon xweapons.shieldgunpickup** – Daje Shield Gun
- **summon xweapons.shockrifelpickup** – Daje Shock Rifle
- **summon utclassic.classicsniperrifelpickup** – Daje Sniper Rifle
- **summon Onslaught.ONSHoverTank** – Daje Goliath
- **summon Onslaught.ONSPRV** – Daje Hellbender
- **summon OnslaughtFull.ONSMobileAssaultStation** – Daje Leviathan Tank
- **summon Onslaught.ONSHoverBike** – Daje Manta
- **summon Onslaught.ONSAAttackCraft** – Daje Raptor
- **summon Onslaught.ONSRV** – Daje Scorpion
- **summon OnslaughtFull.ONSHoverTank_IonPlasma** – Daje Ion Plasma Tank
- **summon OnslaughtFull.ONSGenericSD** – Daje Toilet Car
- **togglefullscreen** – Zmiana trybu między okienkowym a pełnoekranowym
- **setres WxHxD** (na przykład 800x600x32) – Zmiana rozdzielczości
- **FOV #** – Zmiana pola/kąta widzenia
- **quit** – Wyjście z gry
- **exit** – Wyjście z gry

Adrenalinowe kombosy:

Kiedy poziom adrenaliny osiągnie 100, możesz użyć poniższych kombinacji.

- **Góra, Góra, Góra, Góra** – Szybsze poruszanie się
- **Góra, Góra, Dół, Dół** – Zwiększona szybkość strzału
- **Prawy, Prawy, Lewy, Lewy** – Niewidzialność
- **Dół, Dół, Dół, Dół** – Regeneracja

Ukryte komendy głosowe:

Poniższe komendy wymawiaj do mikrofonu podczas gry.

<nazwa bota> **Suicide Named** – Bot samobójca

<nazwa bota> **Dance Named** – Tańczący bot

<nazwa bota> **Jump Named** – Skaczący w górę i w dół bot

<nazwa bota> **Get out Named** – Bot wysiadzie z pojazdu

<nazwa bota> **Taunt Named** – Wyśmiewający przeciwników bot



Odblokowanie sekretnych postaci:

Uwaga! Podany sposób wymaga edycji jednego z plików gry. Zanim dokonasz edycji, koniecznie zrób kopię zapasową. Dowolnym edytorem tekstu otwórz swój plik „User.ini”. Następnie znajdź w tym pliku linijkę „TotalUnlockedCharacters=” i zastąp ją wpisem „TotalUnlockedCharacters=Malcolm;Clan-Lord;Xan”. Zwracaj uwagę na duże i małe litery!

COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

Podczas gry naciśnij klawisz „~” w celu wyświetlenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **cl_levellocks 16382** – Wszystkie skasowane sceny
- **sv_cheats 1** – Uaktywnienie trybu cheatowania
- **notarget** – Przeciwnicy nie widzą cię
- **noclip** – Przechodzenie przez ściany
- **god** – Nieśmiertelność
- **bot_kill** – Zabicie wszystkich botów, a tym samym wygranie mimo niepodłożonej bomby
- **restart** – Przeladowanie mapy bez straty celów



AMERICAN CONQUEST: FIGHT BACK (ODWET)

Podczas gry naciśnij klawisz „Enter”, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów. Zwróć uwagę na wielkość liter.

- **Babki** – Dodatkowe 5000 wszystkich surowców
- **viewall** – Pełna mapa
- **VICTORY** – Ominięcie poziomu



STARSKY & HUTCH

Wejdź do katalogu z grą i utwórz dowolnym edytorem tekstu plik o nazwie „LOCAL.INI”. Następnie wprowadź do tego pliku wybrane z poniższej listy linijki w celu uaktywnienia kodów.

- **CanAlwaysPlayNext=TRUE** – Zawsze awansujesz do następnej misji
- **MONSTER_TRUCK=TRUE** – Samochody stają się monster-trackami

- **CARLOS_FANDANGO=TRUE** – Samochód zyskuje większe ramy
- **PlayerUseAI=TRUE** – Komputer przejmuje kontrolę
- **TurnOffThatFeckingStupidGunIcon=TRUE** – Zablokowanie ikonki broni
- **PlayConversations=FALSE** – Zablokowanie wszystkich dialogów
- **DisableAllSound=TRUE** – Zablokowanie wszystkich dźwięków
- **DisableSkidMarks=TRUE** – Zablokowanie poślizgów
- **UpdateCivilianTraffic=FALSE** – Zablokowanie korka
- **FE_Enable_Free_Room=TRUE** – Tryb swobodnego poruszania się
- **FE_CREATE_BEST_PROFILE=TRUE** – Stworzenie superprofilu
- **MaxVR=TRUE** – Maksymalne pole widzenia
- **SPEED_CHEAT=TRUE** – Więcej prędkości
- **NeverRunOutOfVR=TRUE** – Niemożliwość wyjeżdżania z widzialnego pola
- **Show_HUD=TRUE** – Wyświetlenie panelu
- **CanSkipConversations=TRUE** – Ominięcie dialogów
- **StartGamePaused=TRUE** – Wznowienie wstrzymanej gry
- **FE_Enable_TV_Special=TRUE** – Odblokowanie telewizyjnych specjalów
- **Funnybones=TRUE** – „Chybotliwy” samochód
- **FE_UNLOCK_ALL_CARS=TRUE** – Odblokowanie wszystkich samochodów, epizodów i sezonów



PAINKILLER

Podczas gry naciśnij klawisz „~” w celu wyświetlenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

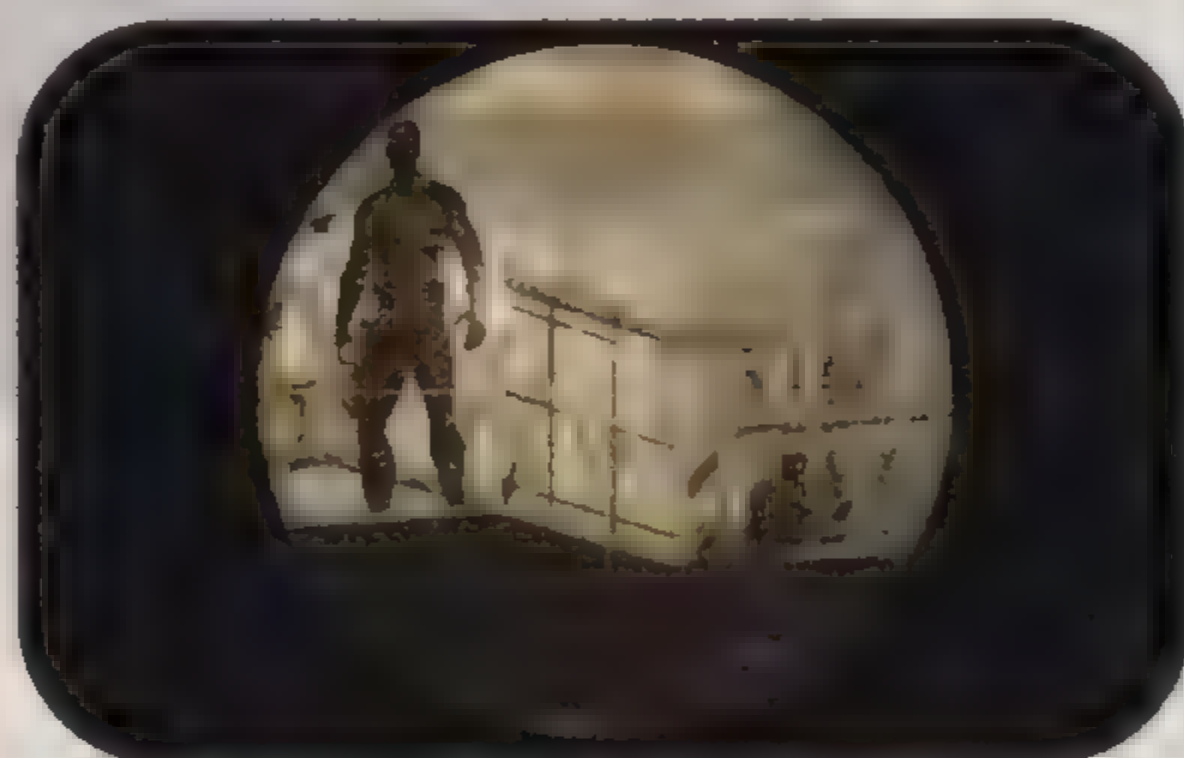
- **PKGOD** – Nieśmiertelność
- **PKDEMON** – Zmiana w demona
- **PKWEAKENEMIES** – Osłabienie przeciwników
- **PKWEAPONS** – Wszystkie bronie
- **PKAMMO** – Maksymalna ilość amunicji
- **PKHEALTH** – Maksymalna ilość energii
- **PKPOWER** – Maksymalna ilość energii i amunicji
- **PKGOLD** – Dodatkowa ilość złota
- **PKHASTE** – Spowolnienie otoczenia
- **PKWEAPONMODIFIER** – Zmiana działania broni
- **PKKEEPBODIES** – Ciała nigdy nie znikają



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Uwaga, podany poniżej sposób wymaga edycji jednego z plików gry. Zanim dokonasz zmian, zrób kopię zapasową. Następnie wejdź do katalogu „/Splinter Cell Pandora Tomorrow/offline/system/” i tam wyszukaj plik „SplinterCell2User.ini”. Otwórz plik dowolnym edytorem tekstu i dokonaj w nim następujących zmian:

- **F1** – OPSAT
- **F2** – Invisible
- **F3** – Invincible
- **F4** – ammo
- **F5** – Savegame
- **F6** – summon echeloningredient. estickyshocker
- **F7** – summon echeloningredient. eringairfoilround
- **F8** – Loadgame
- **F9** – summon echeloningredient. efraggrenade
- **F10** – summon echeloningredient. estickycamera
- **F11** – summon echeloningredient. ediversioncamera
- **F12** – summon echeloningredient. ecamerajammer



DEAD MAN'S HAND

Podczas gry naciśnij klawisz „Esc”, a następnie klawisz „~” w celu otworzenia okienka konsoli. Teraz wpisz jeden z poniższych kodów. Uwaga, podczas wpisywania kodów nie będziesz widział, co piszesz, a także będziesz zmuszony wpisywać kody po każdym rozpoczęciu następnego poziomu.

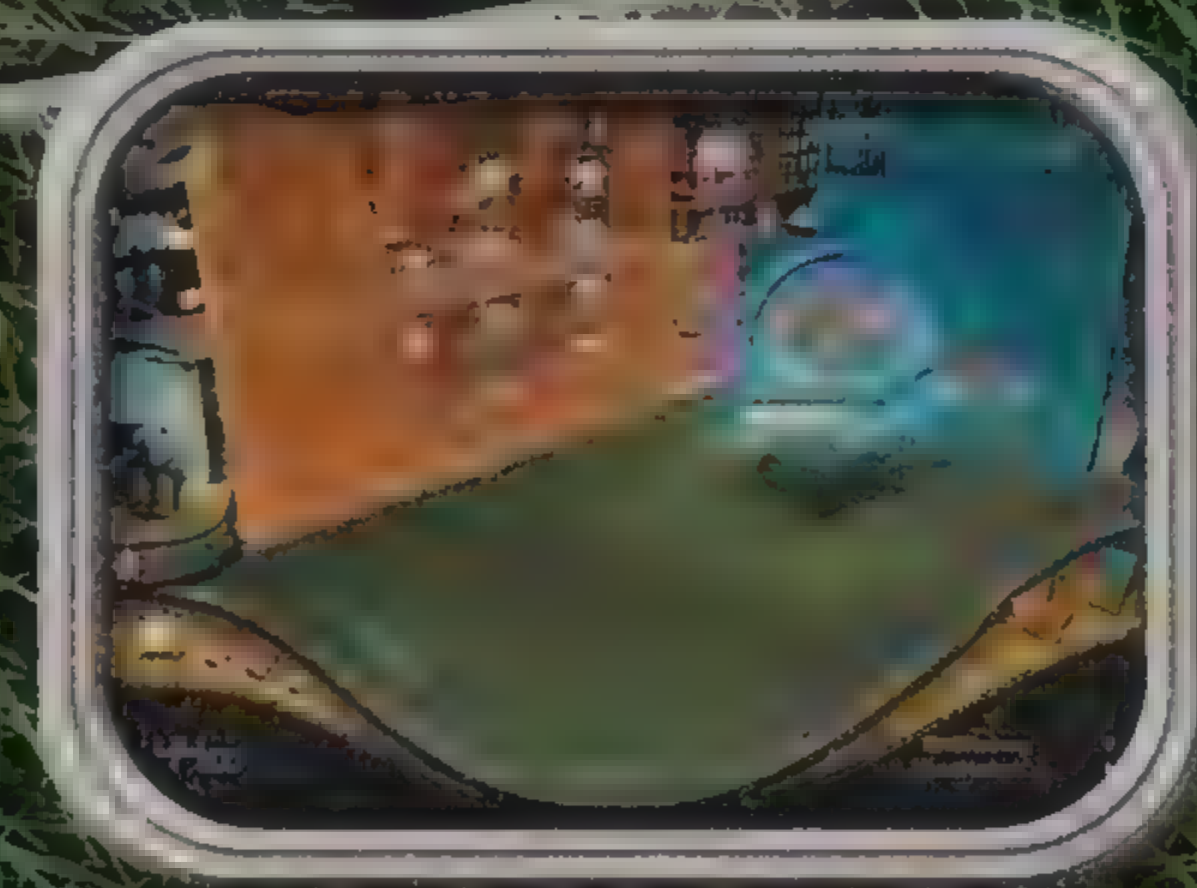
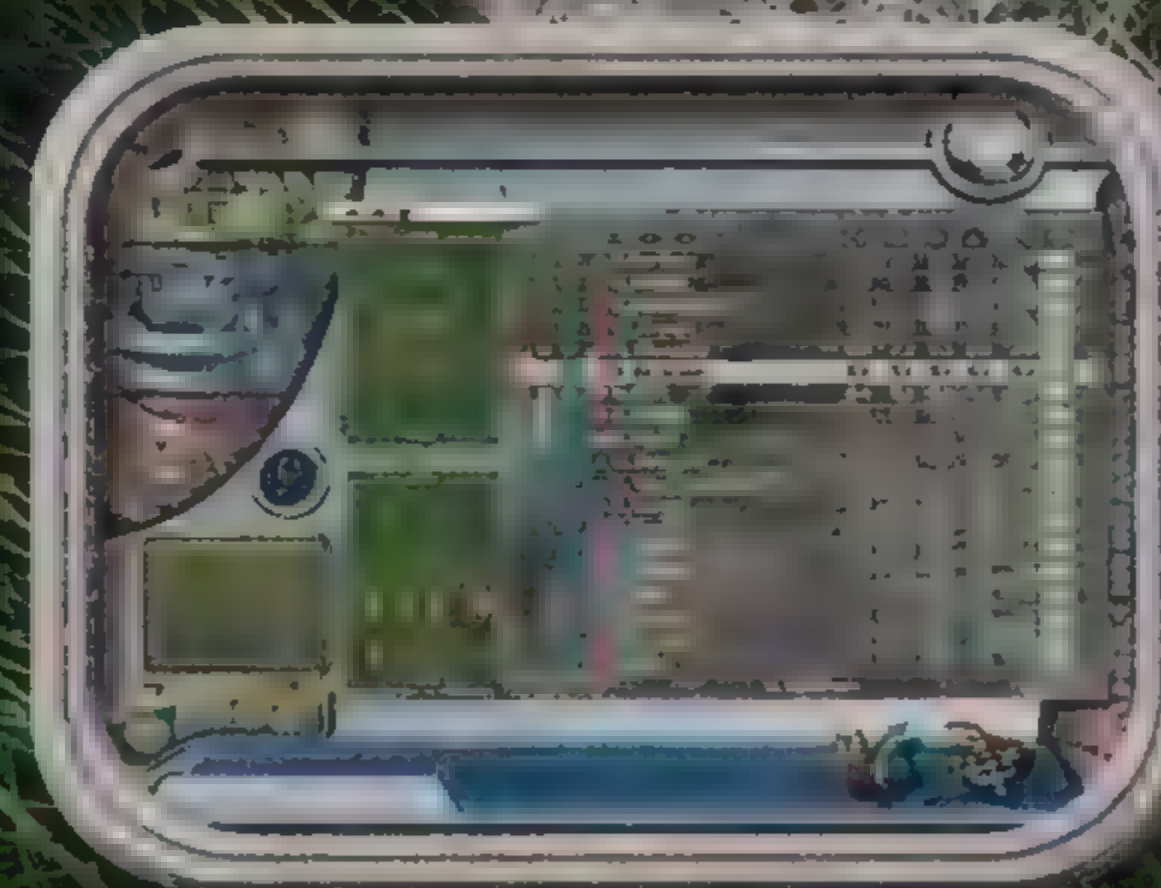
- **god** – Nieśmiertelność
- **allweapons** – Wszystkie bronie
- **allammo** – Maksymalna ilość amunicji
- **loaded** – Wszystkie bronie i maksymalna ilość amunicji
- **fly** – Tryb latania
- **walk** – Zablokowanie trybu latania i przechodzenia przez ściany
- **ghost** – Przechodzenie przez ściany
- **amphibious** – Przebywanie pod wodą nie powoduje utraty energii
- **teleport** – Teleportowanie do miejsca, na które patrzysz
- **changesize (liczba)** – Zmiana rozmiaru gracza
- **changesize *** – Przywrócenie standardowego rozmiaru gracza
- **setspeed (liczba)** – Ustawienie prędkości gracza
- **setjumpz (liczba)** – Ustawienie maksymalnej wysokości skoku
- **setgravity (liczba)** – Ustawienie poziomu grawitacji
- **slomo** – Spowolnienie czasu
- **viewself** – Widok z trzeciej osoby
- **invisible (true lub false)** – Niewidzialność

**Polska
pełna wersja!**

PC HIT

**Piłkarski manager
2003/2004**

**9,99
zł**



Nadchodzi wielkie wydarzenie piłkarskie!

Świat profesjonalnego futbolu jest w zasięgu Twojej ręki. Sam sprawdź jeszcze przed mistrzostwami czy potrafiłbyś stworzyć piłkarską drużynę marzeń – klub, który stanie się legendą. A kiedy już Ci się uda – zasiądź na trybunach i rozkoszuj się zwycięstwem.

- **Najnowsze i szczegółowe statystyki**
- **Realistyczne zachowania i zaawansowana taktyka**
- **Unikalny system obserwacji meczu**
- **Wiele sekwencji video**

WAYWARD XS



Szukaj w kioskach i salonach prasowych.

FAR CRY

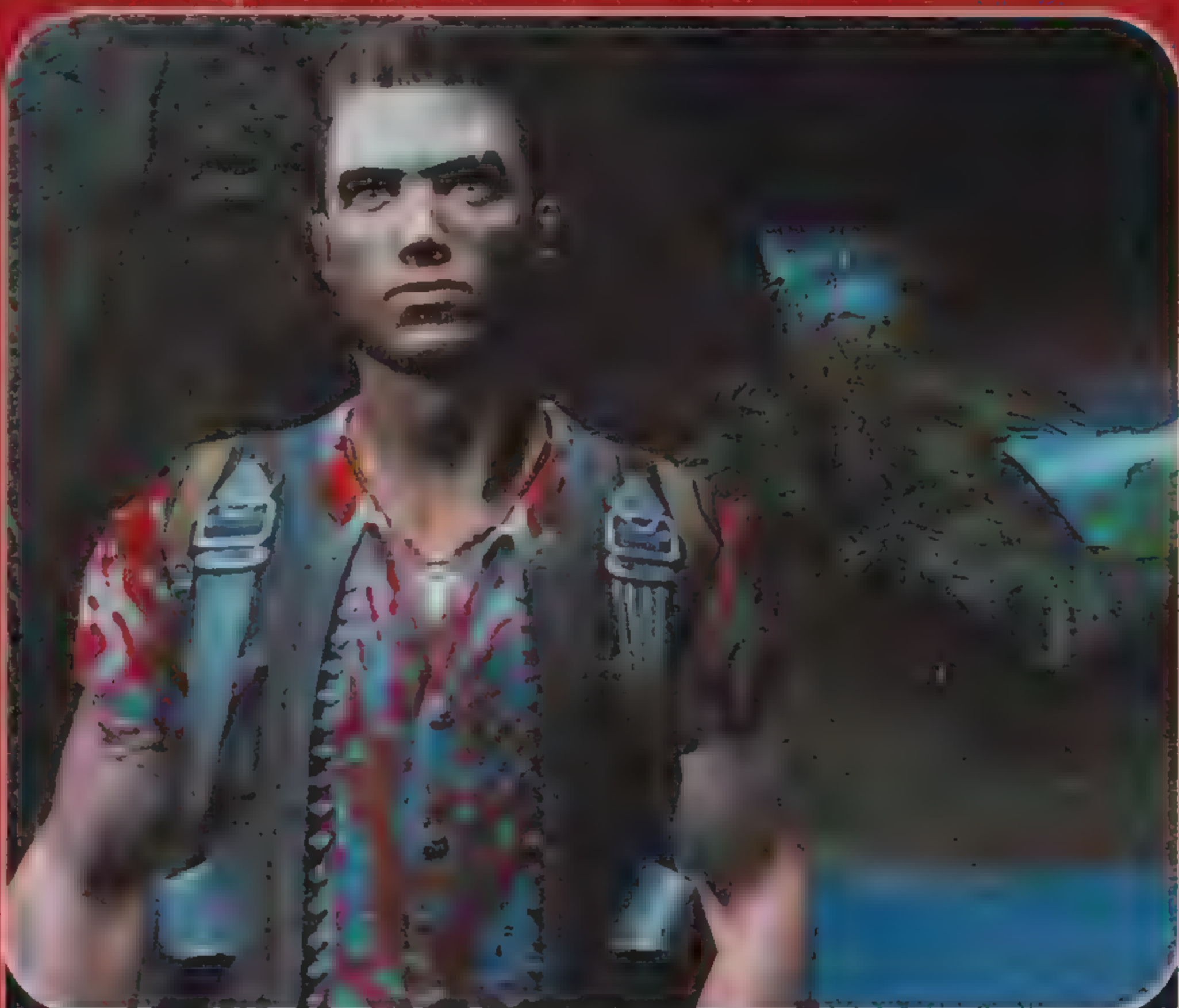
Znowu zastrzelili cię komandosi? Walka z Trigenami jest jak rzeźnia, wyjęta żywcem z najgorszego koszmaru? Nasz poradnik pomoże przeżyć w tropikalnym piekle...



Zestaw porad ogólnych

- Rozpoznanie to klucz do sukcesu. Dość szybko staniesz się posiadaczem lornetki, która umożliwi ci dalsze widzenie i pozwoli podsłuchiwać rozmowy strażników. Sprzęt ten jest urządzeniem tak zaawansowanym, że pozycje wykrytych z jego pomocą przeciwników wyświetlą się na twoim podręcznym radarze.
- Obserwuj uważnie wskaźnik wykrycia cię przez przeciwników. Gdy zostanie zapełniony w całości, możesz spodziewać się kłopotów. Będzie to bowiem oznaczało, że wszyscy zabijacy w okolicy zaczęli cię szukać.
- W pierwszej kolejności załatw dowódców. Bez nich pozostali żołnierze będą zagubieni jak dzieci we mgle.
- Do rozpoznania terenu wykorzystaj tryb celowania (szczególnie na początku, gdy nie masz jeszcze lornetki). Dzięki temu zwiększa się nieco twój zasięg wzroku.
- Aby zwiększyć celność, podczas strzelania kucnij albo połóż się. Ta druga postawa przydatna jest zwłaszcza podczas korzystania z broni snajperskiej. Jackowi nie trzęsą się wtedy tak bardzo ręce, co w połączeniu z możliwością wstrzymania oddechu pozwoli zestrzelić okulary z nosa typowi mieszkającemu na sąsiedniej wyspie.
- Strzał w głowę (także ze zwykłego pistoletu!) powali każdego kozaka. Nawet najwięksi twardziele (jak napotykanii w późniejszych etapach zmutowani komandosi) wytrzymują maksymalnie dwa trafienia w mózg.
- Zdecydowanie łatwiej jest rozstrzelać

przeciwników, jeżeli korzystasz ze stacjonarnego Vulcana lub działka zamontowanego na dachu samochodu. Giwery te są znacznie potężniejsze od sprzętu, którym dysponujesz. Ponadto, korzystając z nich, nie musisz martwić się o amunicję.



Harda mina, image twardziela i hawajska koszula. Jack Carver jeszcze nie wie, że wkrótce znajdzie się w piekle

FAR CRY jest grą nadzwyczajną. Wie o tym każdy, kto spędził przy niej choć trochę czasu. Oszałamiająca grafika, sugestywny dźwięk, wielowątkowy scenariusz i bogactwo świata – te wszystkie elementy zasługują na najwyższe uznanie. Nie jest też tajemnicą, że najnowszy tytuł koncernu Ubi Soft charakteryzuje się wyjątkowo wysokim poziomem trudności. Można wręcz powiedzieć, że gra staje się miejscami naprawdę wymagająca.

O ile nie przedarłeś się przez grę na najwyższym poziomie trudności w ciągu kilku godzin, lektura poniższego poradnika może ułatwić ci poruszanie się po sugestywnie wymodelowanych wysepkach tropikalnego archipelagu. W tekście nie znajdziesz jednak dokładnych opisów przejścia poszczególnych etapów ani instrukcji, w jaki sposób zabijać kolejnych wrogów. Tak się bowiem składa, że każdy problem można tutaj rozwiązać na kilka sposobów i tylko od twoich talentów myśliwskich zależy, który z nich wykorzystasz. Głupio byłoby nie pozostawić wyobraźni trochę pola do popisu.

Nie pozostaje mi już nic innego, jak życzyć udanych łowów. Aha, jakkolwiek w poradniku starałem się uniknąć wszelkiego rodzaju spoilerów, w niektórych przypadkach (jak np. w sekcji poświęconej Trigenom) były one koniecznością. Możesz być jednak spokojny o fabułę. Jej szczegółów nie zdradzę.

- Podczas walki w ciasnych korytarzach wykorzystuj możliwość wychylania się zza rogu. To bardzo przydatne, jako że widzisz, co jest przed tobą, podczas gdy ty jesteś widziany jedynie w nieznacznym stopniu.
- Najemników w uzbrojonym jeepie można zamienić w efektowne ognisko. Odpowiednio wymierzony granat, pocisk z rakietnicy lub nawet seria z automatu w sam środek silnika pošlą w powietrze każdą furę. Pamiętaj jednak, że ta reguła dotyczy się wszystkich. Twój samochód także może łatwo wylecieć w powietrze.
- Możesz rozjeżdżać pieszych! Warto o tym pamiętać zwłaszcza wtedy, gdy zaczyna doskwierać brak amunicji.
- Warto spojrzeć co jakiś czas na znajdujący się w lewym dolnym rogu ekranu konglomerat kompasu i skanera. Poza kilkoma ekstremalnymi przypadkami, będziesz dzięki niemu wiedział np., w którym kierunku powinieneś aktualnie się udać.
- Warto też strzelać do żółtych beczek i pojemników z gazem. Efektownie wybuchają i/lub sieją ogólne zniszczenie :)
- Raczej nie szukaj apteczek czy elementów ekwipunku pośród gęstych traw lub tropikalnego buszu. Tak jak w życiu, rzeczy tego typu znajdziesz prędzej w obozowiskach. A dokładniej – w punktach sanitarnych, magazynach i zbrojowniach.

Zasady walki z Trigenami

Spotkanie z „produktami” eksperymentów genetycznych dr Kriegera jest w przypadku FAR CRY nieuniknione. O ile większość kontaktów z Trigenami zakończy się dla ciebie śmiercią, istnieje pewna szansa, że to ty zdołasz powalić bestię. Aby z pojedynku wyjść zwycięsko, powinieneś pamiętać o kilku sprawach.

Przede wszystkim, wal do potwora z możliwie mocnej i szybkostrzelnej giwery, np. M4 lub automatycznej strzelby. Choć w przypadku Trigenów trudno mówić o możliwości spokojnego celowania, staraj się strzelać potworom w głowę. Z reguły jedno, dwa celne trafienia w zupełności wystarczą. Sprawy nie wyglądają jednak aż tak różowo. Po pierwsze, bestie te są okropnie silne. Po drugie, większość z nich potrafi szybko i daleko skakać. Możesz próbować uchylać się przed tymi atakami (kucnięcie + lewo lub prawo) i chociaż nie jest to łatwe, masz szansę przeżyć i powalić napastnika. Co ciekawe, uwagę większości Trigenów można łatwo odwrócić, rzucając kamieniami. Potwory nie grzeszą zbyt dużą inteligencją, to-

też nie powinieneś mieć problemów ze zwabieniem ich w jedno miejsce i... posłaniem do wszystkich diabłów za pomocą odpowiednio wymierzonego granatu. Co jeszcze? Potwory nie potrafią pływać. Tak więc ilekroć będziesz miał możliwość, staraj się zwać bestie w okolice wody.

Wprawdzie z początku natkniesz się jedynie na dzikie, krwiożercze Trigeny, w dalszych etapach FAR CRY będziesz miał okazję zmierzyć się z ich bardziej rozwiniętymi kuzynami. Podobnie jak w przypadku najemników, Trigeny walczą sprawniej, gdy jest z nimi przywódca (przy czym można spokojnie przyjąć, że im większy mutant, tym wyżej znajduje się w hierarchii). W grze natkniesz się łącznie na pięć rodzajów Trigenów:

- Dzikie Mutanty to najczęściej spotykana odmiana Trigenów.

Składają się przede wszystkim z zębów i są w stanie zabić uzbrojonego i opancerzonego żołnierza dwoma uderzeniami. Staraj się odstrzeliwać im łby za pomocą strzelby lub czegoś w tym stylu.

- Zmutowani Żołnierze uzbrojeni są w kara-

binę maszynową G35. Wprawdzie wzrostem i budową mogą przypominać najemników, są jednak od nich znacznie silniejsi.

- Od Żołnierzy odróżnia Zmutowanych Komandosów przede wszystkim kamuflaż termooptyczny. Dzięki niemu są tylko nieco mniej widoczni niż filmowy Predator :). Ich broń stanowią zabójcze karabinki MP5, na szczęście jednak, gdy do nich dotrzesz, będziesz dysponował już optycznymi goglami. Dzięki nim bez trudu wypatrzysz niewidzialnych wrogów.

- Kafary to chodzące kosmary. Zamiast rąk posiadają wyrzutnie rakiet, zaś w miejscu serc zamontowano im czystą nienawiść. Kafary są zabójcze na dystans, zaś w zwarciu – jeszcze gorsze. Gdy już wejdiesz jednemu z nich w drogę, staraj się odstrzelić mu głowę ze strzelby (oznacza to, że aby go zabić, będziesz musiał się do niego niestety nieco zbliżyć). Gdy jednak nad tym myślisz, sądzę, że rozsądniej byłoby po prostu zacząć uciekać.



Sredniej wielkości Trigen potrzebuje maksymalnie dwóch ciosów, aby powalić uzbrojonego po zęby przeciwnika

1 TRAINING



Na stole, obok radioodbiornika, leży lornetka – niewątpliwie twój najwierniejszy sojusznik w niebezpiecznych tropikach



Dzięki lornetce będziesz mógł zbadać obóz najemników. Dobre rozpoznanie to połowa sukcesu

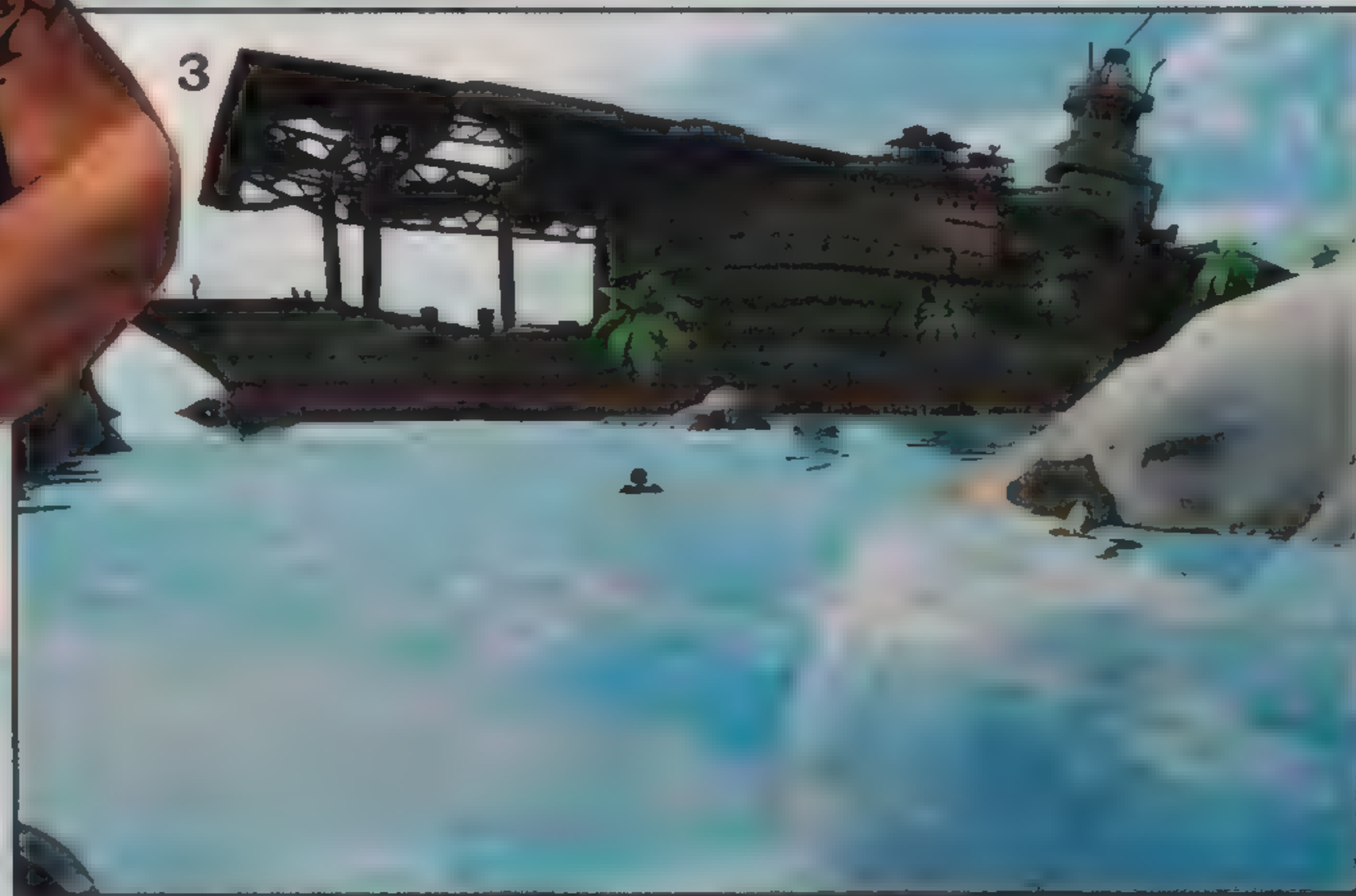
Idź przed siebie, aż dotrzesz do sali, z której będziesz miał ładny widok na wyspę. Stamtąd przedostań się po drabinie na górę, po czym zmierzaj przed siebie aż do pojawienia się przerywnika filmowego z najemnikami. Trzymając się lewej strony przejścia, przekradnij się pod samym nosem strażnika i przejdź przez drzwi. Korytarz zawali się chwilę po tym, jak go pokonasz, ale nie przejmuj się tym, tylko niestrudzenie podążaj w stronę powierzchni. Po chwili będziesz miał okazję odetchnąć świeżym powietrzem i... zabić pierwszych wrogów. Chociaż pośród chat z trzciny kręci się niewielu najemników, miej się na baczności.

Kiedy już uporasz się z całą ekipą, zbierz ekwipunek oraz uzbrojenie, po czym ruszaj dalej.

W chacie na wzgórzu znajdziesz lornetkę, która umożliwi ci ustalenie pozycji na-

jemników w obozie za wodą. Gdy będziesz już wszystko wiedział, ruszaj do ofensywy. Podczas strzelaniny postaraj się nie dać się ustrzelić snajperom, a także nie wysadzić w powietrze jeepa, gdyż przed tobą spory kawałek drogi do pokonania. Drogą kieruj się na plażę, gdzie czeka cię ostra przeprawa z motorówką, wyposażoną w wyrzutnię rakiet. Cokolwiek zdecydujesz, powinieneś kierować się do dżungli po przeciwległej stronie zatoki. Pamiętaj, że obie drogi prowadzą do zniszczonego lotniskowca – twojego kolejnego celu.

Zdecydowanie prościej szturmować statek z prawej strony, gdzie na płychnie znajdują się jakieś głazy, krzaki i drzewka. Celując z przyczajki, będziesz w stanie zdjąć sporą część ochrony okrętu. Kiedy zaczniesz robić się gorąco, wskakuj do wody i pływ w kierunku lewej burty dziobowej lotniskowca. Przez dziurę w poszyciu dostaniesz się do środka.

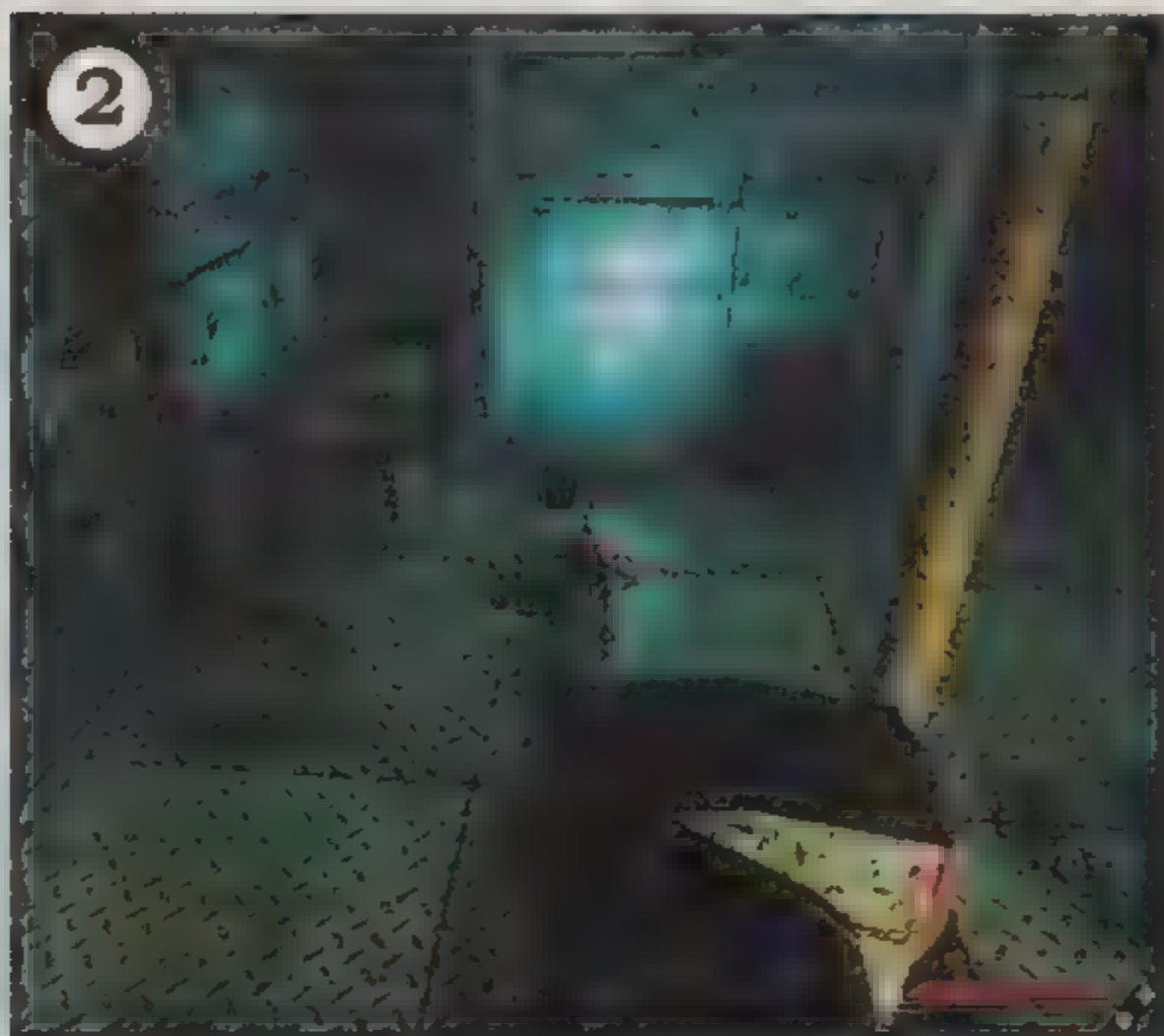


Otwarty szturm na lotniskowiec niekoniecznie musi być rewelacyjnym pomysłem. Czego jednak nie robi się dla poczucia dreszczyka emocji? W końcu bycie bohaterem wymaga podjęcia pewnego ryzyka!





1 Podczas korzystania z M4 pamiętaj, by strzelać krótkimi seriami



2 Na stoliku w kącie pomieszczenia znajdziesz granaty i apteczkę

Przepełn zalanym korytarzem i ostrożnie wejdź po drabinie na górę. Pośród korytarzy rozpętasz małe piekielko. Potem udaj się tunelami wentylacyjnymi do gości, którym zabierzesz cudo techniki pod tytułem P90. Przez korytarze i klatki schodowe kieruj się w stronę kolejnej dziury, którą wydostaniesz się na kładki po lewej stronie okrętu. Czeką cię teraz długa i bolesna strzelanina z oddziałem najemników

i kilkoma snajperami na występach gościnnych. Gdy już się z nimi uporasz, przejdź na drugą stronę statku, a potem na górę. Otwórz drzwi, znajdujące się nad dziurą, którą wydostałeś się na zewnątrz.

Powrót do zatęchłych korytarzy okrętu. Za drzwiami po lewej jest typ, któremu można odstrzelić głowę, ale tak naprawdę to interesuje cię droga w prawo. Tam bowiem znajdziesz przejście na górę, do kolej-

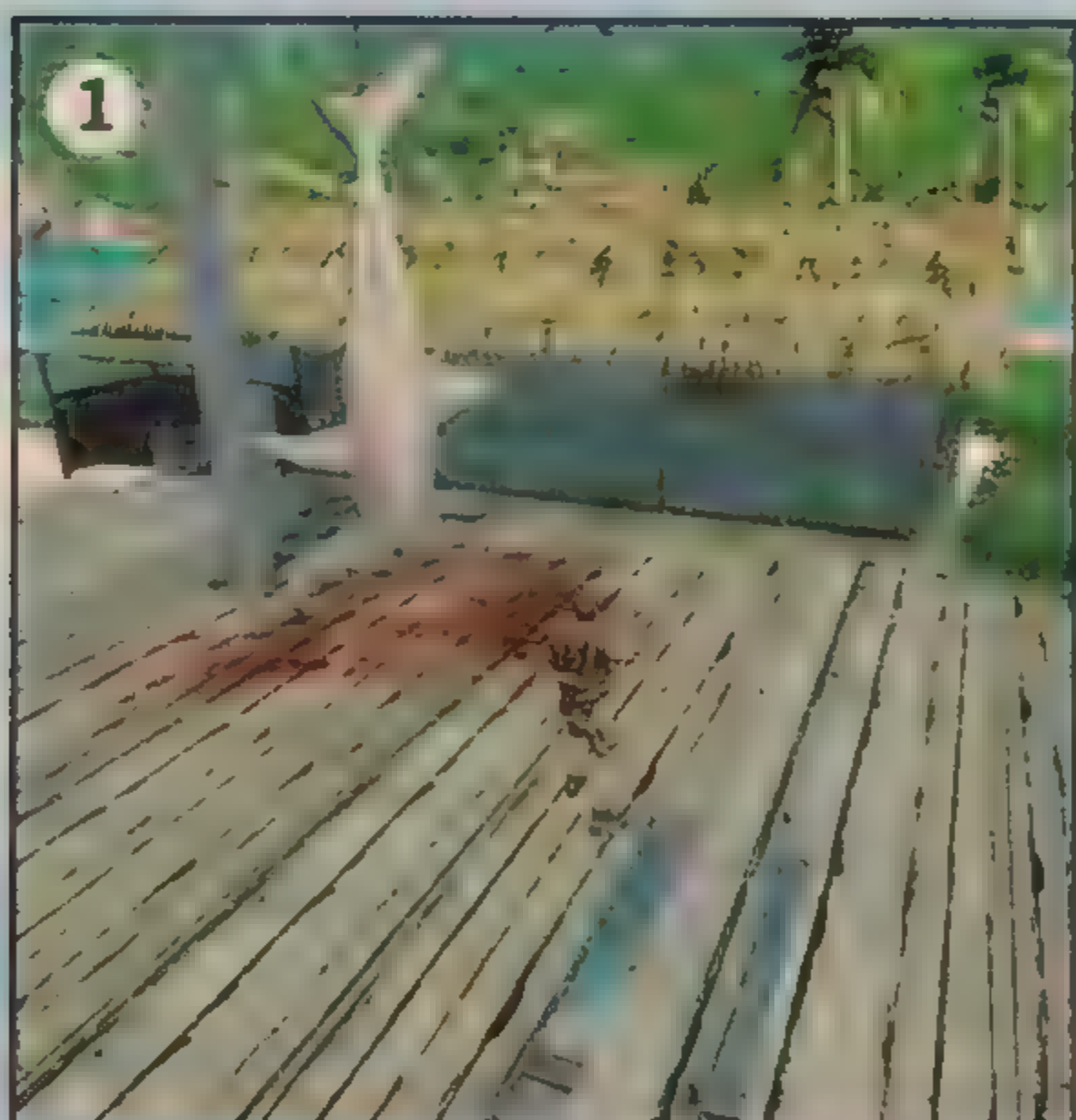
nej dziury w kadłubie statku. Tylko nie zapomnij zabrać apteczki i pancerza przed wyjściem na powierzchnię! Na zewnątrz czeka cię rozemocjonowany komitet powitalny, z którym w ten czy inny sposób będziesz musiał się uporać. Potem już tylko pozostaje przedostanie się na rufę okrętu, opuszczenie pontonu i odpinięcie ku zachodzącemu słońcu.



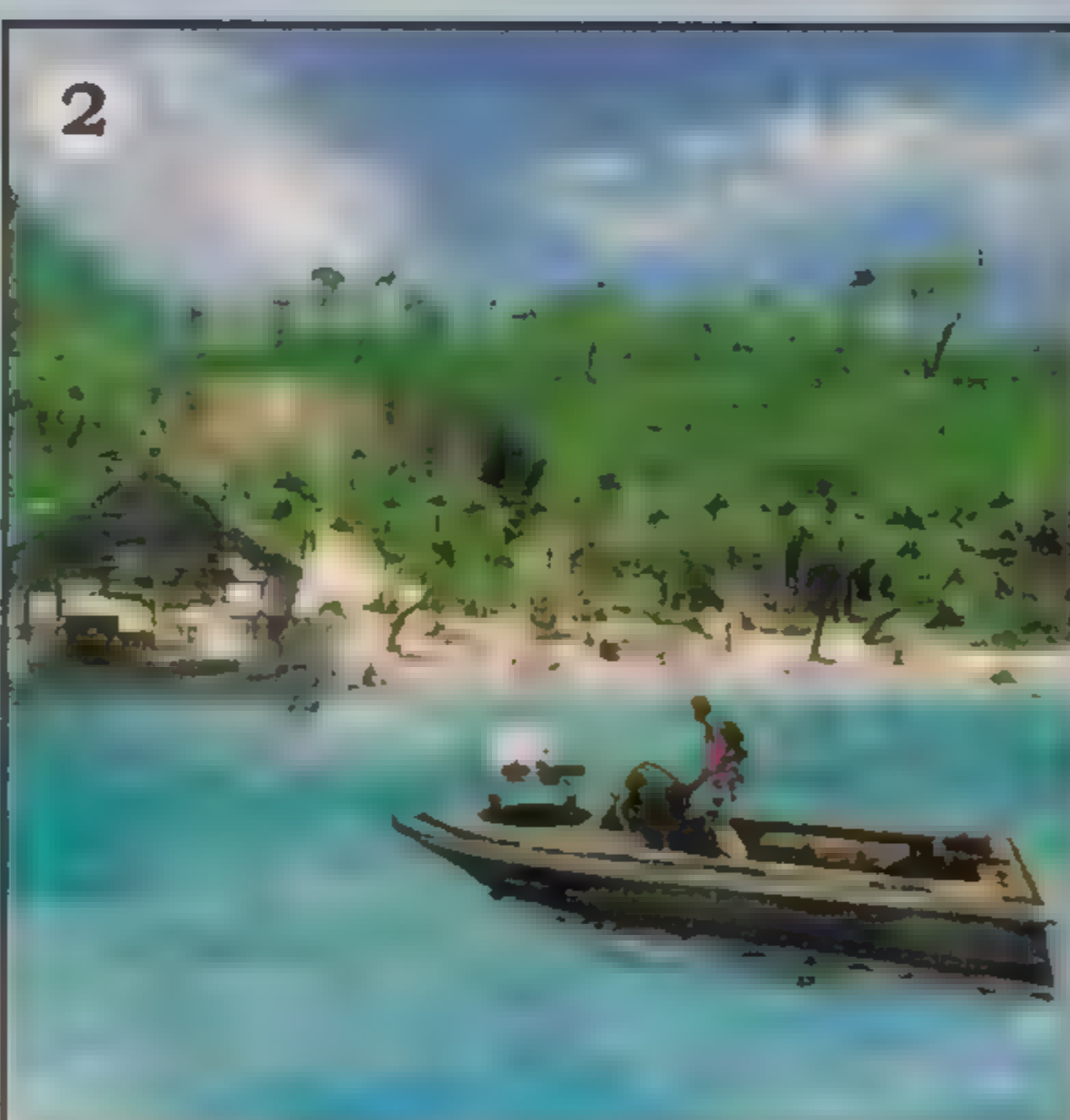
3 Na dziobie lotniskowca czai się wielu przeciwników. Szczególnie dokuczliwi są oczywiście ci dobrze ukryci, a więc nie zapomnij zbadać miejscówek na górze



4 Podczas batalii na najwyższym poziomie okrętu postaraj się przedrzeć jak najszybciej do stanowiska z Vulcanem. Z jego pomocą szybko i sprawnie zdejmiesz helikopter



1 Nie ma co udawać. Powyższy screen pokazuje, że w bezpośrednim starciu z rekinem nie mielibyśmy szans



2 Nadbrzeże najlepiej będzie szturmować z morza – umożliwi to sprawdzenie pokładowego działka



3 Jedną z częstych chwil, kiedy FAR CRY urzeka. Aż smutno pomyśleć, że nie ma w ogóle opcji bezkrwawego zwiedzania okolicy. Chociaż z drugiej strony...

Jeżeli grałeś w demo FAR CRY, ta misja nie powinna sprawić ci trudności. Na przystani na pierwszej wyspie zacumowana jest motorówka z karabinem maszynowym. Jeżeli zgrabisz się do niej podkradniesz, będziesz w stanie zdjąć najemników na pomostach w miły i efektowny sposób. Z dżungli może wyruszyć w twoim kierunku kolejna grupa gości, ale chatki na przystani posłużą – w razie potrzeby – za całkiem niezłe umocnienia.

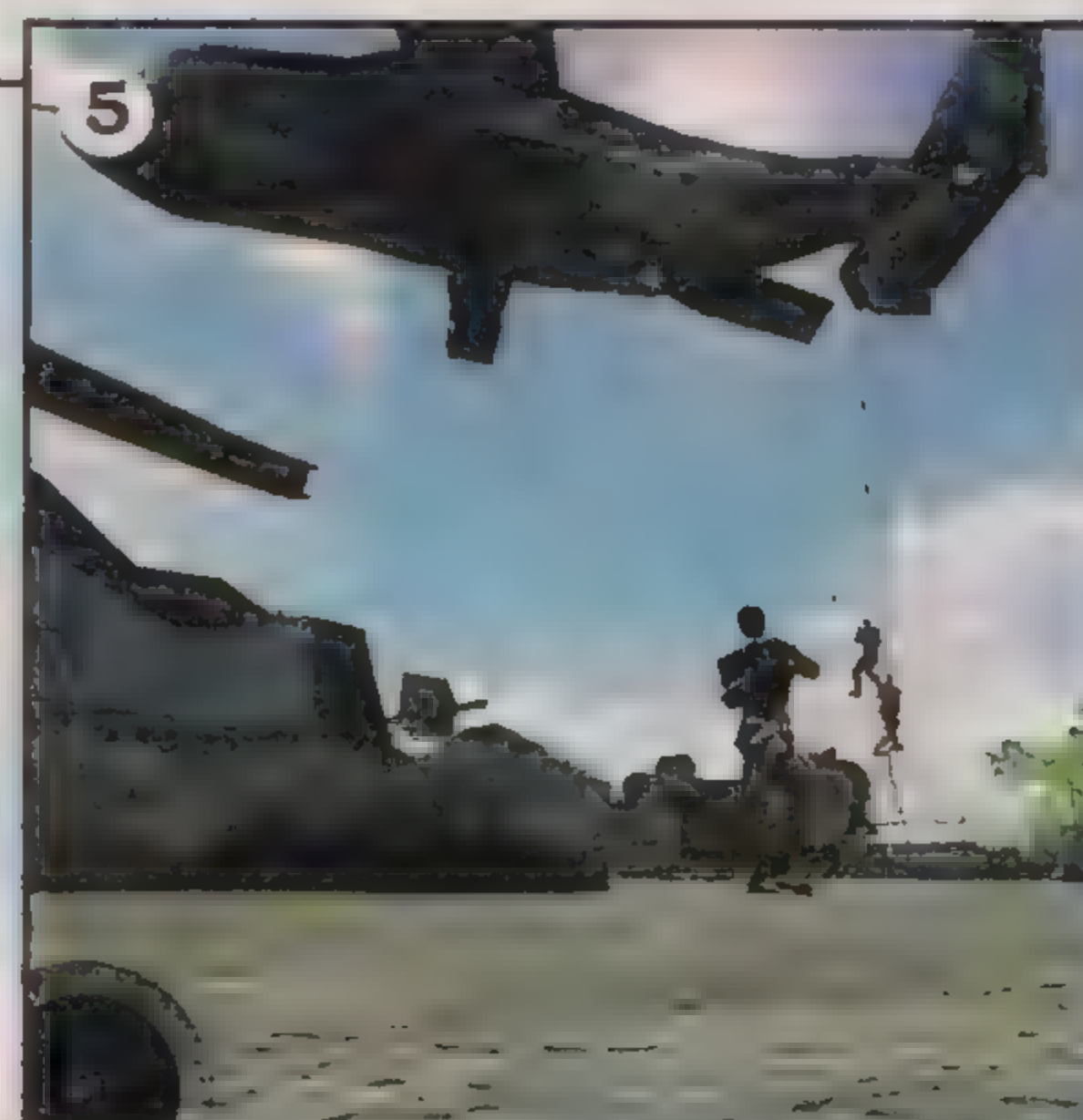
Przeprowadź ostrzał plaży i pomostów na większej wyspie, po czym dobiej do brzegu. Ścieżką dojdiesz do stromych schodów, pod którymi czeka cię spora bitwa. Na szczycie schodów skręć w lewo i przedostań się przez tunele. Gdy zabijesz i ograbisz już wszystkich w podziemiach, udaj się windą na górę. Zdejmij snajpera, znajdują-

cego się wśród umocnień, i przygotuj się psychicznie na samotny szturm na fort na wzgórzu. Gdy wykończysz już całą ochronę terenu, zbliż się do uzbrojonych drzwi.

Doyle potrzebuje parę chwil na sforsowanie zabezpieczeń, zaś ty w tzw. międzyczasie musisz po prostu przeżyć. Kiedy wreszcie twój towarzysz otworzy drzwi, będziesz mógł ruszać dalej. Drobną radą – na lewo od przejścia znajdziesz nowiutką kamizelkę kuloodporną. OK. Przejdź przez drzwi i obejrzyj film za drzwiami po lewej stronie. Żołnierzowi zabierz kartę dostępu, po czym zabierz ładunki wybuchowe ze zbrojowni. Korytarzem dotrzesz do generatora, który musisz wysadzić w powietrze. Podłóż bombę, w tył zwrot i biegiem przez korytarz. Ten poziom kończy się fajerwerkami.



4 Mimo wszystko, podczas drogi przez tunele powinno być bezpieczniej niż na powierzchni



5 Podczas gdy Doyle będzie forsował zamek, ty musisz uporać się z niechcianymi gośćmi

4

PIER

P przed tobą niewielkie obozowisko, które możesz oczyścić z najemników. Znajdziesz tu także lotnię, za pomocą której szybko i bezpiecznie dostaniesz się w okolice przeciwległej ściany kanionu. Po drodze pojawi się pewnie helikopter, ale pobyt na lotniskowcu nauczył cię już jak rozwiązać taki problem. Przejdźmy zatem do bardziej palących kwestii. Dostań się do gniazda CKM'ów, z którego bez trudu powinienes dać radę kolejnym atakującym.

Teraz marsz do dżungli. Zdejmij gościa na wieży i jego kumpla na ziemi, po czym wdrap się na górę i oczyść kolejną wieżę. Możesz też rozejrzeć się po obozie i wysadzić w powietrze beczkę z paliwem. Posuwając się ostrożnie do przodu, rozwalaj typów na pozostałych wieżach. Zbadaj też namiot. Potem, napakowany i przygotowany na najgorsze, udaj się do obozu i wszystkich pozabijaj. Na centralnym placu mieści się stanowisko ogniowe, które możesz wykorzystać dla sprawy. Po tej krwawej łaźni zgarnij ładunki wybuchowe z bunkrów i wysadź w powietrze magazyn uzbrojenia.



Gdy będziesz przyglądał się życiu w obozie, wysadź w powietrze beczki



Przyjacielskie ostrzeżenie w formie helikoptera z Vulcanem – ekstral



Wybij się łazikiem ze wzgórza, po czym ostrzelaj barykadę z drugiej strony

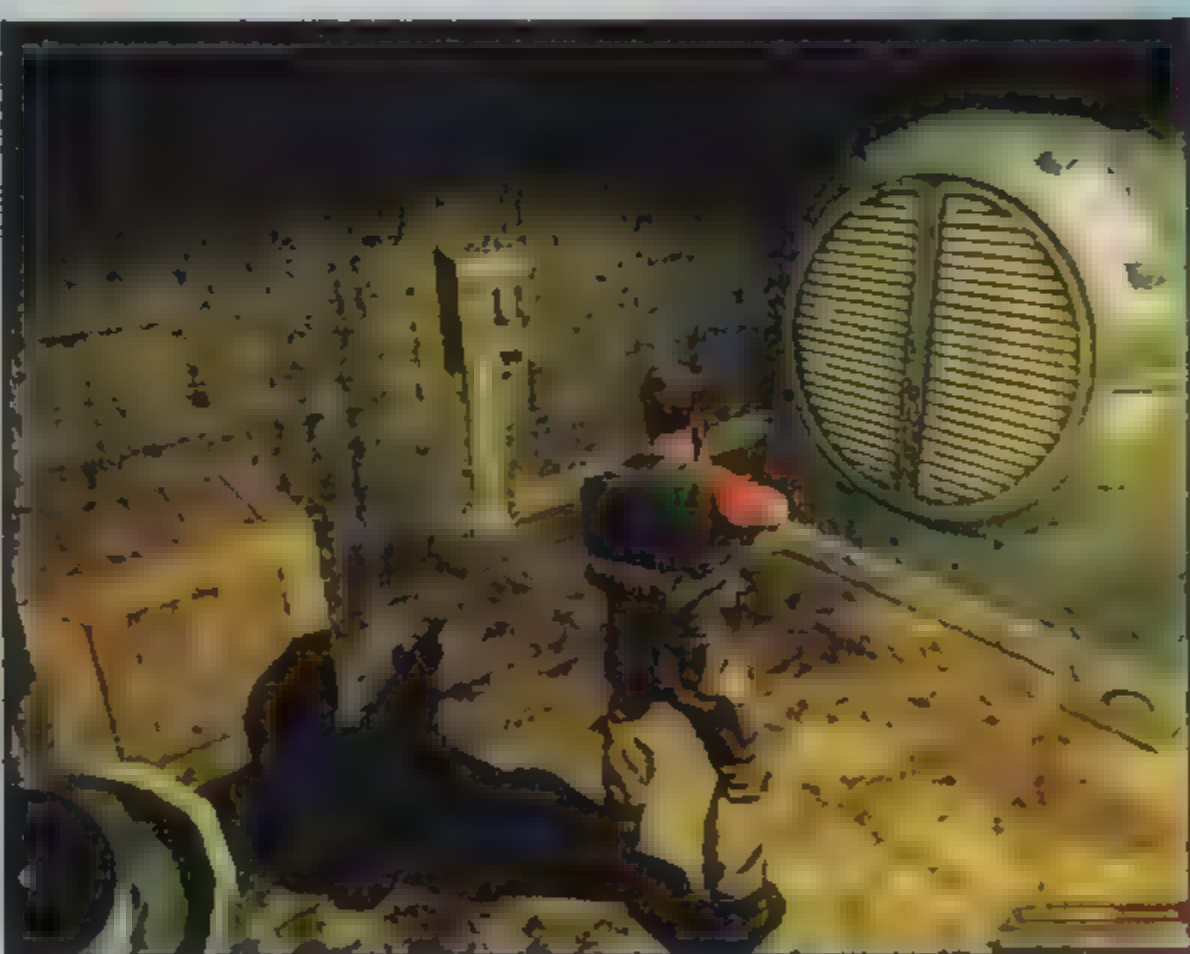


Moździerz umożliwi narobienie trzody w końcówce levelu

Chwilę po tym, jak wsiądziesz do łazika, z garażu nieopodal wyjedzie wyladowany najemnikami jeep. Zdejmij ich z pokładowego działka, starając się nie uszkodzić przy tym auta żołnierzy. Jest bardziej wytrzymałe od twojego łazika, co może się przydać, gdy będziesz forsował blokadę drogową na brodzie. Nie musisz wcale wdawać się w wyczerpujące strzelaniny. Wzgórze po prawej stronie drogi może posłużyć za idealną rampę, dzięki czemu szybko zostawisz napastników w tyle. Potem dalej drogą, aż do mola. Kierując się prosto na molo, rozpędź fureksa i wyskocz, gdy będziesz mijał garaż. Jeżeli wszystko pójdzie jak należy, wózek zatrzyma się tak, że będziesz mógł go efektywnie rozwalić ze stacjonarnego moździerza, znajdującego się nieopodal. Powinno to nieco przerzedzić szeregi obrońców. Szybko wysadź w powietrze co się da i przygotuj się na hordy szturmujących platformę najemników. Gdy na nabrzeżu nie będzie już poza tobą żywego ducha, idź na molo. Masz tam ustawkę z ziomalem.

5

RESEARCH



Wciśnij przełącznik, aby przywrócić zasilanie w podziemiach

I dź przed siebie, aż będziesz miał dobry widok na okolicę. Nie zapomnij o lornetce! W pierwszej kolejności rozpraw się z gośćmi na cyplu, potem zabierz się za zwiedzanie chaty na wzgórzu. W oczyszczaniu okolicy przyda się z pewnością karabinek snajperski. Warto wiedzieć też, że w pobliżu chaty jest stanowisko CKM'ów (to na wypadek, gdybyś zdecydował się jednak na atak z drugiej strony). W chacie znajdziesz kartę dostępu, która umożliwi ci zbadanie okolicznych jaskiń.

Po kolejnym przerywniku filmowym czeka cię przeprawa z piątką typów w ciemnym pomieszczeniu. Po wykończeniu ich przejdź do pomieszczenia z generatorem, z którego dostaniesz się do skalnego korytarza. Potem na górę. Stamtąd bez trudu dotrzesz do odpowiedniego przełącznika, za pomocą którego przywrócisz zasilanie w okolicy. Gdy spełnisz już kolejny dobry uczynek, wróć na skalne przejście – stamtąd kilka kroków do windy, która zawiezie cię na górę. Jeszcze tylko mała porcja makabry i już możesz biec do wyjścia.

6

TREEHOUSE

N a początku tego poziomu czeka cię sesja z teatrzykiem grozy. Większości drzwi nie uda się całkowicie otworzyć, ale to, co zobaczysz, powinno dać ci swego rodzaju „a taste of things to come”. Pozbieraj co się da i przygotuj się na tęk świeżego powietrza.

Nadjeżdżającego jeepa z najemnikami najłatwiej zatrzymać odpowiednio wymierzonym granatem. Potem biegnij wiszącymi chodnikami w kierunku, który pokazuje strzałka. Gdy dotrzesz do rozstajów dróg, zdejmij z karabinu snajperskiego żołnierzy na platformach, po czym biegnij w lewo – do stacjonarnego Vulcana. Pruj do wszystkiego, co się rusza, i staraj się nie

wysadzić przy tym jeepa w powietrze. Wprawdzie nie zdołasz wystrzelać wszystkich Trigenów, postaraj się jednak zdjąć ich jak najwięcej. Każdy martwy Trigen zwiększa twoje szanse na przetrwanie. Po zakończonej strzelaninie przedrżnij się do jeepa i dojeżdż nim do rampy, której podstawa znajduje się tuż przy ogrodzeniu. Teraz na górę.

Wejść do budynku i znajdź naukowca, o którym mówił ci Doyle. Zdobędziesz w ten sposób kartę, z którą udasz się po schodach na dół – korytarzem na prawo od drzwi, którymi dostałeś się do środka. Zmierzaj przed siebie, aż dotrzesz do wielkiej ciężarówki. Otwórz wyjście i ruszaj dro-

gą przez otwartą bramę. W momencie, gdy dojedziesz do jeepa, powinienes zmienić środek lokomocji. Potem gaz do dechy i jedź przed siebie, pokonując kolejne mosty i blokady drogowe. Strażnika z raketnicą na wieży zdejmiesz zgrabnie rzuconym granatem, zaś mury fortu rozwalisz podłożonymi w odpowiednim miejscu ładunkami wybuchowymi.

Wewnątrz czeka cię oczywiście przyjacielska wymiana ognia z oddziałem najemników, wspomaganym helikopterem. Potem pozostaje już tylko odnalezienie drzwi, do których pasować będzie odkryta kilka kilometrów wcześniej karta dostępu.



Najwyraźniej Trigeny były tutaj przed tobą. Wymień otwarte klatki i biegnij schodami na górę. W budynku czekają na ciebie kolejne bestie



Podczas zwiedzania pomieszczeń laboratoryjnych przygotuj się na wiele makabrycznych widoków. Na obrazku – tatar na szybko



Windą obok półki z bonusami dostaniesz się na dół. Po strzelaniu w sali z antresolą kieruj się wciąż w dół, aż dotrzesz do laboratorium. Potem drzwiami obok alarmu, za którymi czeka cię upiorne spotkanie na klatce schodowej. Po kolejnej strzelaninie zejść po schodach na dół, oczyścić następne pomieszczenia i przejść drzwiami w kierunku zachodnim.

Dalej przez drzwi po prawej i do zbrojowni. Gdy będziesz już przygotowany na najgorsze, przejdź przez bramę po lewej. Najbliższe kilkanaście metrów to właściwie ciągła strzelanina, cierpienie i irytacja. W pewnym momencie dotrzesz do znanego już pomieszczenia z wodą. Tam skreć w lewo i leć po schodach na dół. Ciasne korytarze i duszne sale doprowadzą cię do magazynu, skąd po krótkiej wymianie ognia będziesz mógł udać się na lądowisko helikopterów.



W zaparowanych korytarzach czają się bestie. Przydadzą się granaty rozpryskowe oraz strzelba



Możesz wcisnąć przełącznik, aby otworzyć automatycznie zamki klatek z Trigenami. Głodnymi Trigenami...

8 STEAM



Przy brzegu kręci się łódź patrolowa, a w dżungli czekają na ciebie Trigeny. Mimo to, polecam tę drugą drogę

Teraz czeka cię szturm na lokalny generator. To misja nocna, więc w pierwszej kolejności powinienś zdobyć noktowizor. Znajdziesz go w obozie, do którego prowadzi kursor. Po zabraniu noktowizora i rozprawieniu się z lokalnym garnizonem najemników, przejmij jeepa i przejedź drogą aż do rzeki. Tam czeka cię mała potyczka na barykadach, po czym możesz już spokojnie przepłynąć się przez rzekę i zająć kolejny samochód po drugiej stronie wody.

Potem kierunek południowo-zachodni – aż do kolejnej blokady.

Pieszko wejdź na wzgórze, z którego będziesz miał dobry widok na Steam Generator – to ten kompleks po drugiej stronie wody. Na prawo od niego jest kolejne obozowisko najemników, które powinienś zmienić w piekło na ziemi. Gdy już dotrzesz do celu, zgarnij plany, leżące obok trupa naukowca. Teraz od kolejnego poziomu oddzielają cię już tylko drzwi obok zamkniętej naглуcho bramy.

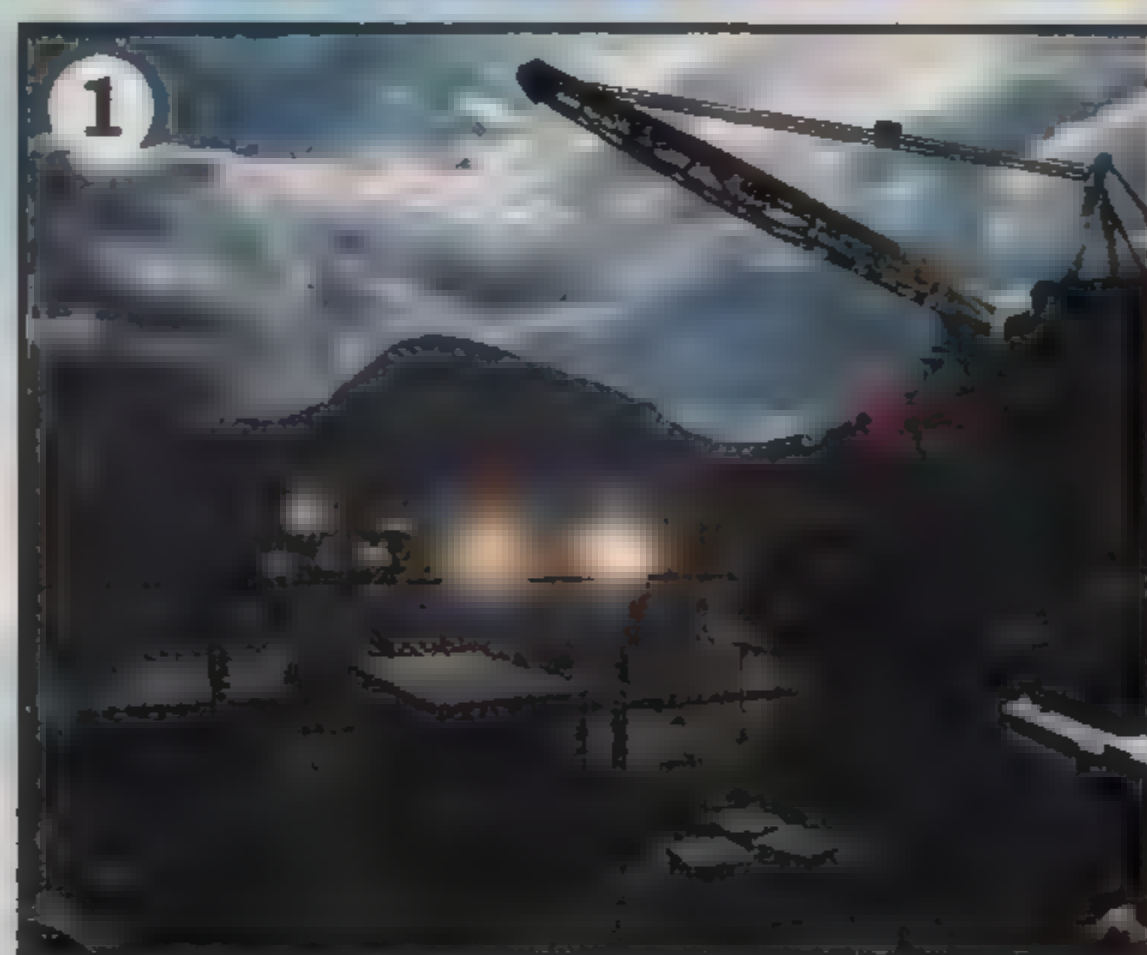


Steam Generator – musisz tam dotrzeć, ukraść plany i wszystkich zabić

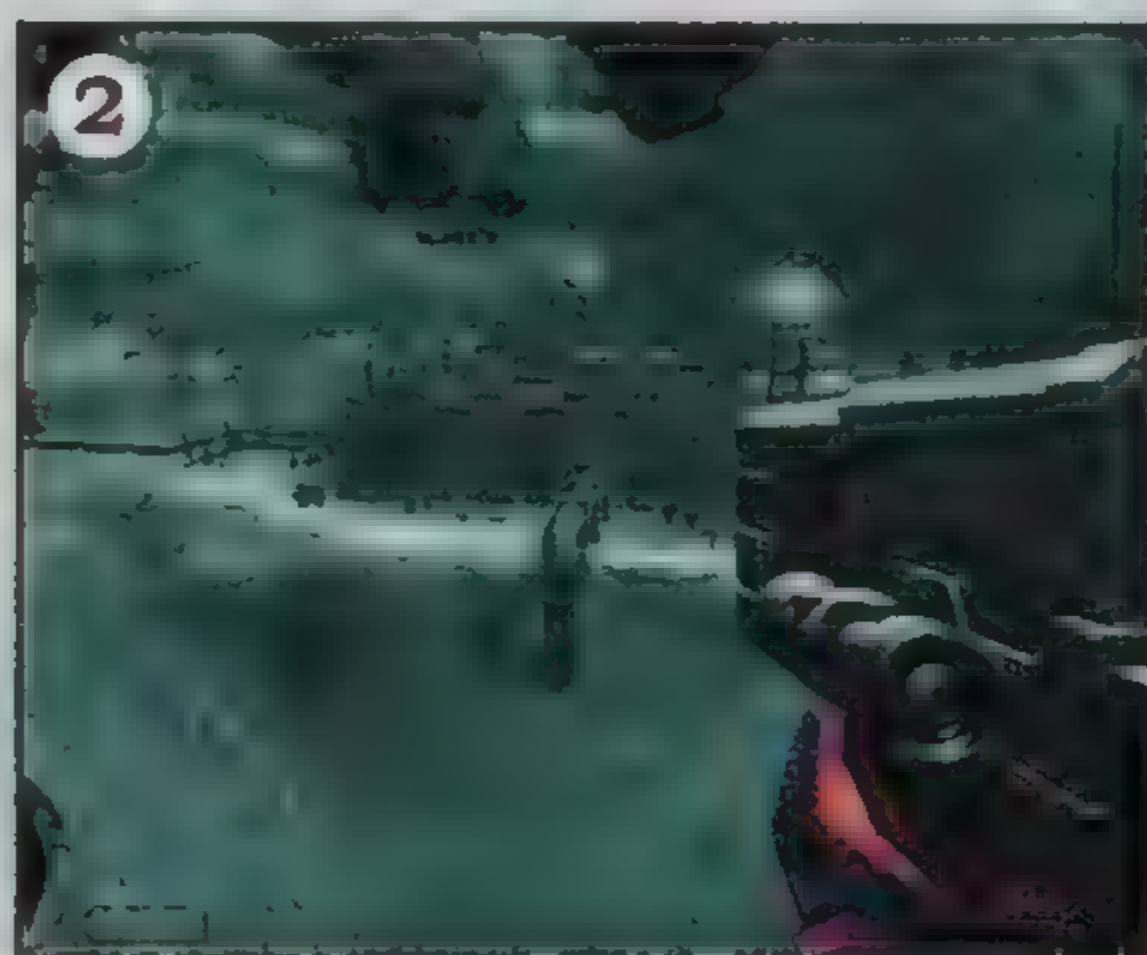


Robotnicy w pomarańczowych wdziankach padają po jednym strzale. Szkoda na nich lepszych giwer

9 REGULATOR



Gdy wybierzesz drogę przez krzaki za magazynem, masz szansę ominąć strażników

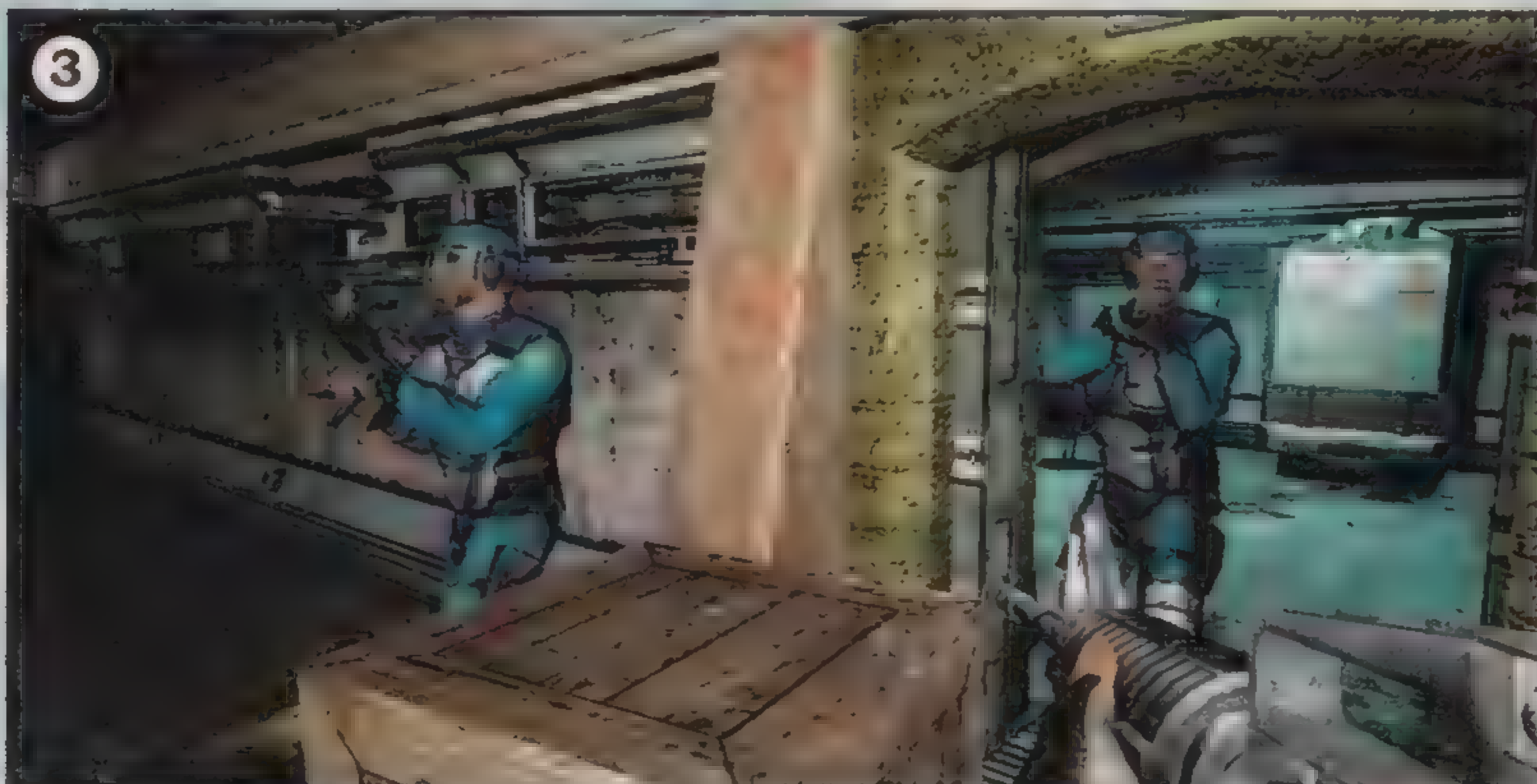


Dzięki stalowej linie dostaniesz się ze wzgórza do bazy na wysepce

Zdejmując po drodze okupującego wieżę strażnika z raketnicą okrążaj jezioro tak, aby znaleźć się na wzniesieniu na południu. Stamtąd – na linie – dostaniesz się do bazy na wyspie. Zabierz z wieży rakietę pozostawioną przez strażnika i wejdź na posterunek przy zerwanym moście. Kolejna lina umożliwi dostanie się na drugą stronę.

Teraz przez drzwi obok zamkniętej bramy – przygotuj się na rozlew krwi w garażu. Po skończonej jatce przejdź do laboratorium, z którego dostaniesz się na klatkę schodową. Aby przejść dalej, potrzebujesz trzech kart dostępu (pierwsza była w laboratorium obok garażu) a także będziesz musiał nieco pobiegać, zakręcając zawory i pstrykając przełącznikami.

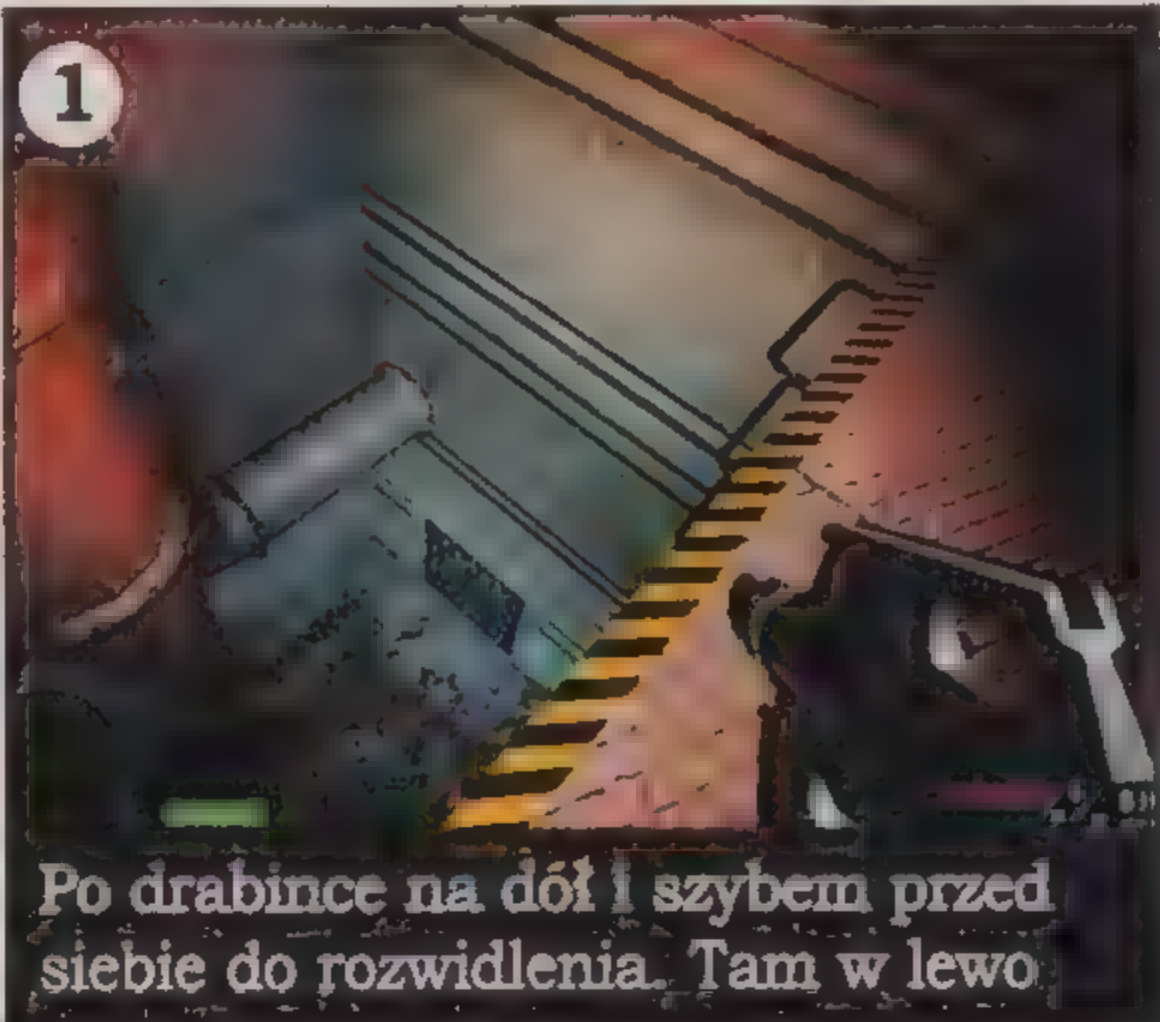
W końcu dopływ gorącej pary do południowego korytarza zostanie wstrzymany i będziesz mógł przejść do sali z gigantycznym wiatrakiem. Korytarz u szczytu antresoli zaprowadzi cię na północ, gdzie musisz wcisnąć przycisk w komputerze. Wywoła to niewielką eksplozję – w sam raz taką, aby zamek w drzwiach puścił. Jeszcze tylko strzelanina typu dwudziestu na jednego i możesz schować się w przewodzie wentylacyjnym. Póki co, jesteś bezpieczny.



Faceci w niebieskich mundurkach to prawdziwy wrzód. Goście są uzbrojeni po zęby i niezgorzej opancerzeni – walka z nimi to męczarnia

10 CONTROL

G naj tunelami przed siebie, aż dotrzesz do drabiny. Niewiele myśląc wejdź po niej na górę i prosto kory-



Po drabinie na dół i szybem przed siebie do rozwidlenia. Tam w lewo

tarzem, do drzwi na południowej ścianie. Droge w lewo blokuje gorąca para, więc zejść na dół po drabince i przecisnąć się przewodem wentylacyjnym. Przekręć koło za drzwiami po lewej, przejdź bezpiecznym już korytarzem, potem dwa szyby wentylacyjne i powinieneś znaleźć się w okolicach windy, którą zjedziesz na dół.

Poprzez pełne Trigenów korytarze kieruj się cały czas na wschód, do laboratoriów. Dalej będzie jeszcze straszniej, ale i tak musisz przedrzeć się do zalanego pomieszczenia. Stamtąd już tylko kilka metrów ciasnego szybu wentylacyjnego i jesteś właściwie przy wyjściu. Od drzwi na parterze oddzielają cię jedynie dwa piętra wypełnione Trigenami.



W korytarzach czeka cię walka z absurdalnie licznymi zastępami Trigenów. Plus barykady, z których Lech Ordon byłby dumny

11 REBELLION



Widzisz latarnię po prawej stronie? Musisz znaleźć wózek i tam dojechać



Ten facet został zabity, ponieważ miał rakietnicę. I zachowywał się uciążliwie

W przypadku tej misji trudno jest cokolwiek doradzić, jako że przez cały czas musisz kierować się na południowy zachód. Przed tobą istny Sajgon i właściwie tylko od ciebie zależy, którą z piekielnych dróg zdecydujesz się pójść. Gdy tylko opuścisz ciasne korytarze, powinieneś rozejrzeć się za jakimś środkiem transportu. Jeep z fortu pomoże ci opuścić powitalny kocioł.

Jedną z dróg lub poprzez piaszczyste plaże dotrzesz w końcu do barykady na drodze. Kiedy ją miniesz, skreć w lewo i odwiedź zdewastowany fort na wzgórzu. Tam Doyle powinien nakierować cię na latarnię morską. Wprawdzie u stóp twierdzy zaparkowany jest jeep, ale przed rozpoczęciem podróży powinieneś oczyścić okolicę za pomocą moździerza. Ten znajdziesz na jednej z wyższych kondygnacji umocnień. Pomijając kilka dra-



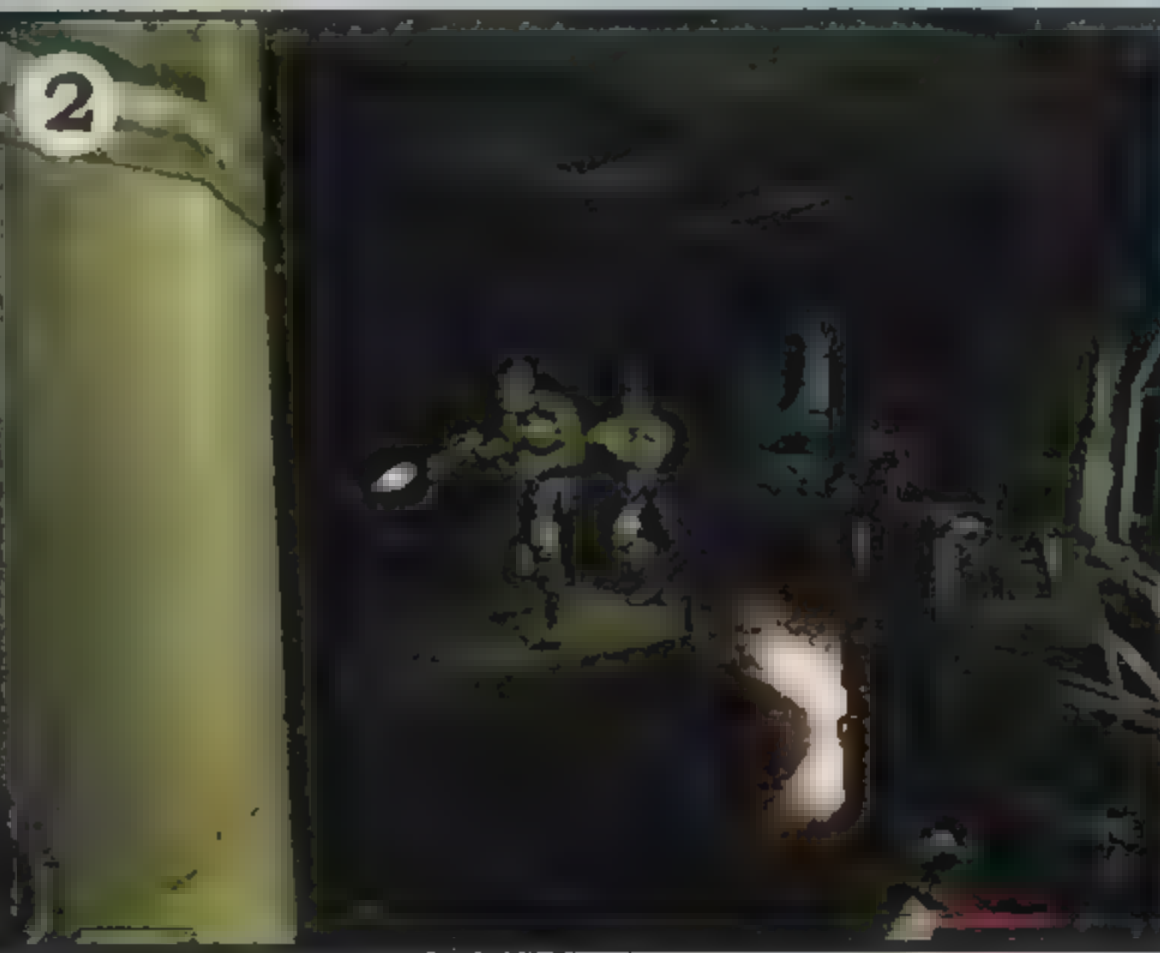
Na szczęście, po drodze do latarni znajdziesz wiele różnych pojazdów

matycznych wyjątków, podróż powinna minąć bez większych sensacji. Potem czekają cię już tylko dwie duże bitwy w okolicach mostu – i jesteś w Archiwum.

12 ARCHIVE



Wszyscy, których spotkasz w Archiwum, będą chcieli cię zabić. Kto by pomyślał, co?



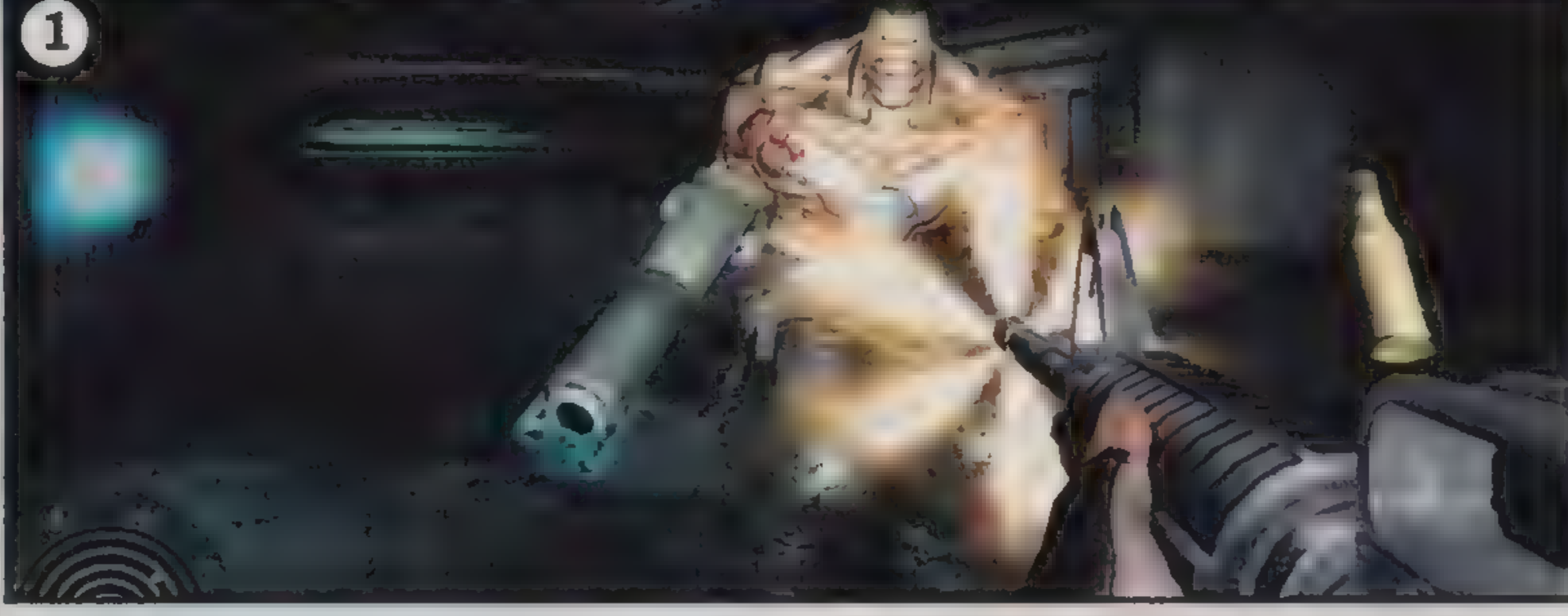
Jednostki Specjalne, czyli – gorzej być nie może. No ale od czego jest granatnik?

P rzez laboratoria dotrzesz do niebieskiego inkubatora. Rozwal ścianę konstrukcji i zeskakuj na dół. Pod drewnianą platformą jest dziura w okratowaniu basenu, dzięki której będziesz mógł dopłynąć do laboratorium, w którym otworzysz elektroniczny zamek.

Odwiedź teraz poziom trzeci. Znajdziesz tam windę, która zawiezie cię na dół – na spotkanie z sympatycznymi przedstawicielami Jednostek Specjalnych. Po strzelaniu w ciasnych korytarzach przyjdzie czas na wymianę ognia w wielkim magazynie. Żołnierz z rakietnicą posiada kartę dostępu, dzięki której wydostaniesz się na zewnątrz.

To jednak jeszcze nie koniec. Musisz przedrzeć się do kolejnego magazynu – tego za mostem. Tam, korzystając z zamieszania wywołanego przez wściekłego Trigena, przestrzelaj łańcuch, utrzymujący skrzynię nad zdewastowaną kratą. Otworzy to przejście, którym – przy odrobinie szczęścia – dotrzesz do windy, znajdującej się na końcu tego poziomu.

13 COOLER



To, że w pewnym momencie zalejesz laboratoria wodą, nie znaczy, że będzie w nich bezpiecznie



W ciemnościach warto posiłkować się wynalazkiem o nazwie CryVision. No i jakąś mocną giwerą

N a prawo od oświetlonej na niebiesko sali znajduje się korytarz, w którym żołnierze z Jednostek Specjalnych usiłują zatrzymać Trigena z wyrzutnią rakiet. Zabij całą czwórkę i wygrzeb spomiędzy ciał kartę dostępu. Umożliwi ci to dostanie się do sali z hologramem i pokazanie wszystkim jej mieszkańcom, co to znaczy prawdziwa strzelanina.

Stamtąd wejdź w korytarz opatrzonego napisem „Archives”. Z najbardziej oddalonej sali z inkubatorem dostaniesz się do pokoju zabezpieczeń, gdzie możliwe jest aktywowanie windy. Zjedź nią na dół, do pokoju ze zbiornikami z mutagenem. Odkręć zawór, aby zalać pomieszczenie – tym sposobem dostaniesz się do szybu wentylacyjnego pod sufitem. Gdy wygrzebieś się z gardzieli, pędź przed siebie zalanymi wodą korytarzami. Już za chwilę będziesz miał okazję zaimponować damie.



Wyląduj na najbliższej wyspie i znajdź ładunki wybuchowe w jej zachodniej części. Gdzieś w okolicy namiotu z detonatorami zobaczysz przystań, na której znajdziesz zacumowaną motorówkę. Dzięki niej dostaniesz się na kolejną wyspę.

Desantuj się na północy i przygotuj się na przerywaną licznymi strzelaninami wyprawę na wschód. Gdy wysadziš wieżę przekątnikową, ruszaj na północny wschód do kolejnego celu. Po drodze napotkasz oczywiście silny opór, ale nie przejmuj się tym. Gdy tylko zniszczysz drugą wieżę, zabieraj się za trzecią (znów północny wschód).

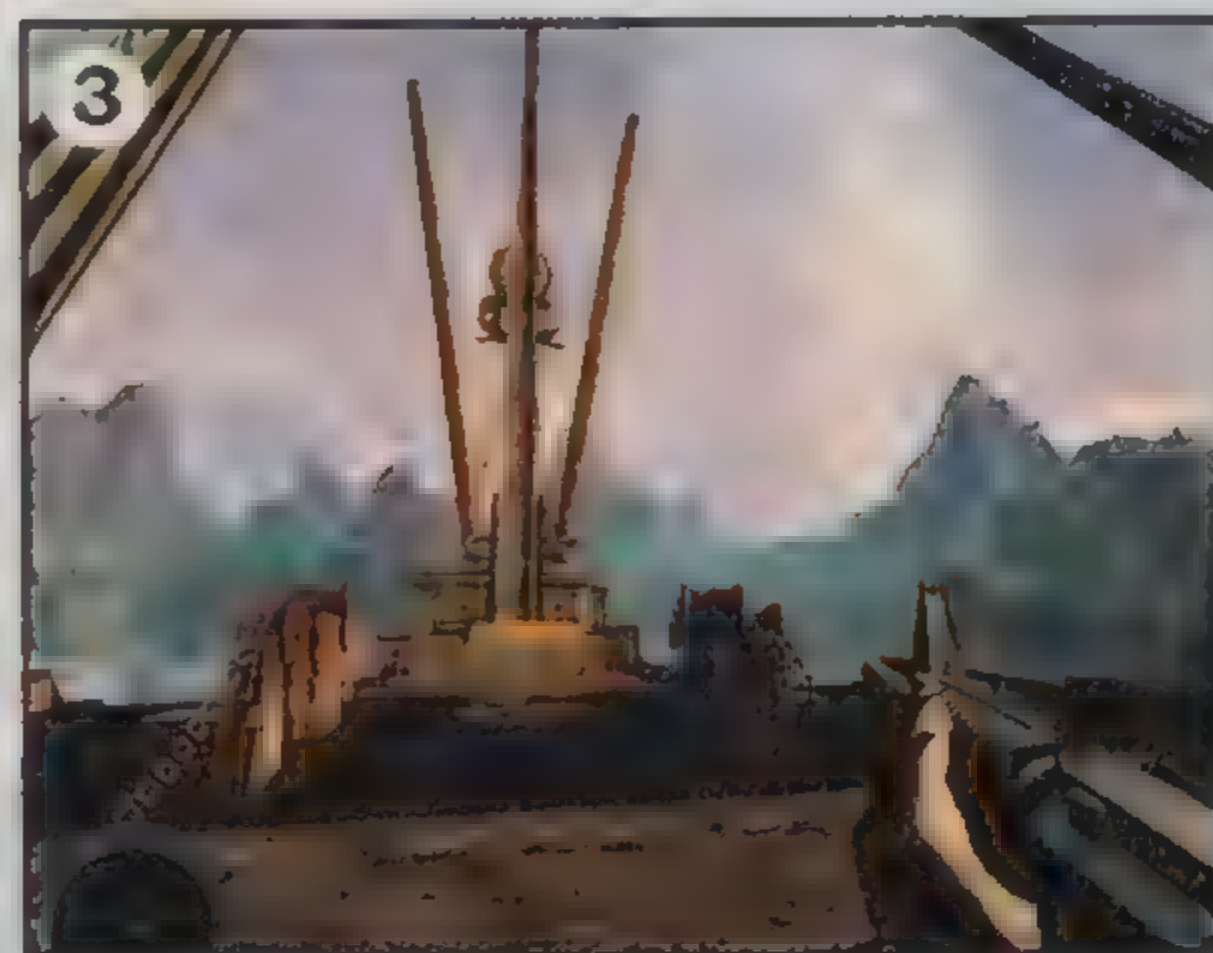
Niestety – szybko okaże się, że twój trud był właściwie daremny, jako że przeciwnik dysponuje jeszcze jednym przekątnikiem. Teraz musisz dostać się na pokład silnie strzeżonego statku transportowego. Tam dokonaj zwyczajowej rzezi, przejmij detonator oraz raketnicę i biegnij na rufę podłożyć ładunki wybuchowe. Pół minuty później statek zacznie tonąć, ale nie będzie to twoim największym zmartwieniem. Tak się bowiem składa, że właśnie leci tu Crowe, aby skopać ci tyłek.



Zanim dotrzesz do składowiska ładunków wybuchowych, będziesz musiał uporać się z licznymi oddziałami najemników. To już właściwie norma



Dzięki platformie przewieziesz jeepa na sąsiednią wyspę



Kiedy podłożysz ładunki wybuchowe na statku, uciekaj na dziób

15 CATACOMBS

Twoim pierwszym celem jest wysadzenie rumowiska, blokującego wejście do katakumb. Żeby dojść do kompleksu świątynnego, musisz skrócić na rozstajach dróg w lewo. Idąc w prawo, dotrzesz do posterunku najemników, gdzie składowane są ładunki wybuchowe.

W zatęchłych katakumbach wprost roi się od Trigenów, ale powinieneś mieć pewne szanse przeżycia, jeśli będziesz rozwalał walające się tu i ówdzie zbiorniki z gazem paraliżującym. Kierując się wskazówkami kompasu, odnajdziesz PDA oraz paczkę ładunków wybuchowych. Gdy już je zdobędziesz, Doyle pokieruje cię na wschód – do wyjścia z tego piekła.

W pewnym momencie wpadniesz na silną grupę Trigenów, lecz wkrótce na arenie zdarzeń pojawią się naukowcy w strojach biohazard. Pozostaw ich sam na sam z mutantami i pędź przed siebie, aby podłożyć ładunki wybuchowe za załomem korytarza. Odgradzając cię od wyjścia gruzowisko za 10 sekund przestanie istnieć.



Oczyść okolicę przed podłożeniem ładunków wybuchowych



W katakumbach przygotuj się na częste umieranie



Właściwie każdy korytarz katakumb zamieszkiwany jest przez jakąś krwiożerczą bestię. Życze szczęścia

16 RIVER



Podczas walki staraj się nie pozostawać zbyt długo w jednym miejscu. Niby to oczywiste, ale w FAR CRY każde trafienie jest bardzo dokuczliwe

Doyle każe ci odnaleźć mobilny nadajnik, znajdujący się na południowy wschód od twojej aktualnej pozycji. Najciekawsza trasa w tamtym kierunku prowadzi przez rzekę, więc idź drogą przed siebie tak długo, aż dotrzesz do przystani. Na rzece czeka cię wiele atrakcji i nieoczekiwanych spotkań, tak też w pewnym momencie może okazać się, że część dystansu będziesz musiał przebyć pieszo lub wplaw.

Kiedy dotrzesz w okolice mostu pontonowego, załatw jego ochronę, po czym zajmij zaparkowaną nieopodal furę. Teraz gaz do dechy i pruj drogą, aż dotrzesz do kolejnego mostu. Tam – dla rozgrzewki – szybki pojedynek z helikopterem. Kilkadziesiąt metrów przed tobą znajduje się aktualny cel misji.

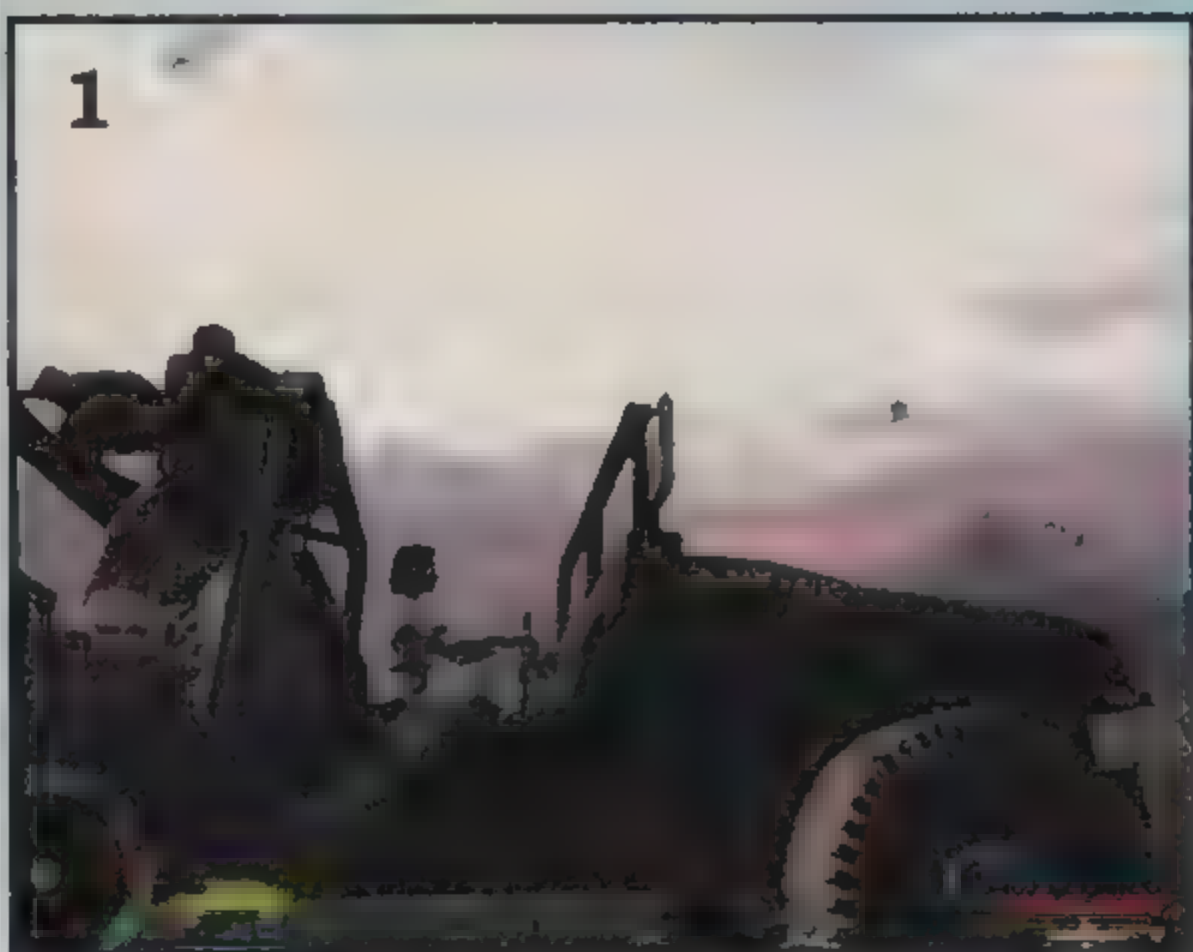
Jeżeli nieopodal mostu zacumowane są jeszcze jakieś łódki, wsiadaj i pływaj, aż zobaczysz helikopter na ziemi. Gdzieś w tej okolicy przygotuj się na desant i szturm na umocnienia po prawej. Potem biegiem pia-

skową drogą. Na jej końcu czeka Crowe z oddziałem swoich najlepszych ludzi. Wyeliminuj szefa najemników, po czym zajmij się zabezpieczeniami stojącego na wzgórzu nadajnika.



Crowe to twardziel, ale kilka gramów ołowiu skruszy ten image

17 SWAMP



1
Pozwól Val zająć się kierowaniem i strzelaj do wszystkich, którzy będą próbowali was zatrzymać



2
Poszukiwania bomby będą przerywane częstymi strzelaninami

Pierwszym zadaniem, jakie czeka cię w tej misji, jest kradzież samochodu. Ten, po krótkiej zadymie, zdobędziesz w najbliższym obozie. Val uprze się, żeby siedzieć za kierownicą, tak więc tobie pozostanie obsługa pokładowego działka. Po drodze będzie próbowało powstrzymać was wielu śmiaków. Postaraj się, aby nie odnieśli sukcesu.

Kiedy dojedziecie już na miejsce, przeprowadź samotny szturm na bazę i doprowadź Val do terminala komputerowego (to jedno z pomieszczeń na piętrze). Potem biegnij za towarzyszką do sąsiedniego budynku, gdzie dowiesz się o kolejnym zadaniu – odnalezieniu zapalnika bomby, z pomocą której wysadzicie w powietrze dzieło życia dr Kriegera. Zapalnik znajdziesz w pomieszczeniach Kwatery Głównej (Headquarters – położenie budynku zostało oznaczone na większości wiszących w okolicy planów). Po drodze do HQ odwiedź pomieszczenia sekcji Planowania (Mission Planing), gdzie znajdziesz potrzebną w najbliższej przyszłości kartę dostępu. Tak czy siak, z zapalnikiem w garści wracaj do Val.

Razem udacie się na północ. W zamkniętej dotąd części obozu – dokładnie rzecz ujmując, w zbrojowni – odnajdziesz brakującą część bomby. Podprowadź Val do bramy. Wielki finał już wkrótce.

18 FACTORY



W tej misji musisz oczyszczać teren przed Valerie. Gdy pozabijasz już wszystkich, wezwij windę i poczekaj na przyjazd podnośnika

W tej misji twoje zadanie polega przede wszystkim na ochronie Val i oczyszczaniu przed nią drogi. Najpierw powystrelaj frajerów przy moście, a gdy okolica na powrót stanie się cicha i spokojna, wezwij windę. Val po chwili dołączy do ciebie.

Gdy zjedziecie na dół, czeka cię powtórka z rozrywki. Zakładam, że wiesz, co masz robić. Wybijasz się do przodu, dokonujesz dzieła zniszczenia, wciskasz kolejny przycisk

(tym razem spowoduje to otwarcie śluzy). Prowadź Val w ten sposób, dopóki nie dotrzesz do pomieszczenia, gdzie zaaplikujecie sobie zapobiegające mutacji serum. Pozostaje jeszcze kwestia odpowiedniego przygotowania ładunków wybuchowych, kiedy będziesz musiał osłaniać Val własną piersią. Gdy tylko podłączony zostanie ostatni kabelek bomby, zacznijcie przedierać się do wyjścia z fabryki.

19 DAM

Nie ma sensu wdawać się w szarpaninę z Trigenem, toteż weź porządną rozbieg i wybij się na szczycie wodospadu. Jeżeli zrobisz wszystko jak należy, wylądujesz bezpiecznie na głębszej wodzie i będziesz mógł kontynuować misję ratunkową Val.

Problem w tym, że w okolicy wręcz roi się od Trigenów. Dlatego też możliwie ostrożnie przeplń w okolice laboratorium. W spoczywającym na brzegu jeziora wraku helikoptera działają wciąż Vulcany, ale korzystanie z nich zwabi do ciebie Trigenów. Tak czy inaczej – jakkolwiek absurdalnie by to nie brzmiało, musisz przebić się do roz-



1
Pod wulkanem szaleje piekło. Nie pozostawaj tu zbyt długo

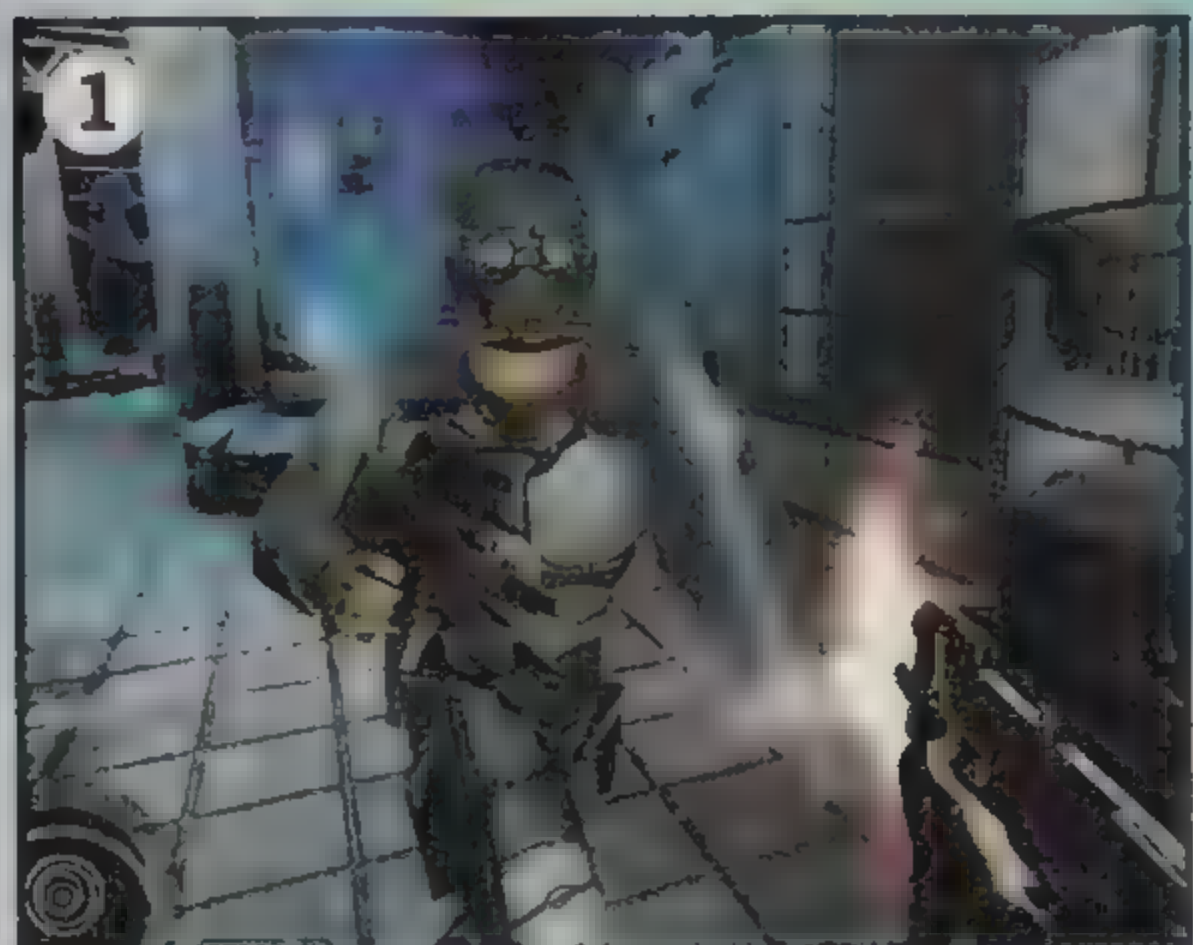


2
Rakietnica pomoże ci oczyścić barykadę z wrogich żołnierzy

traskanej bramy laboratorium, przebiec przez zbrojownię i przejąć łazika po drugiej stronie ogrodzenia.

Dzięki samochodowi zaoszczędzisz nieco czasu, co można uznać za rzecz pozytywną, jako że wokół ciebie toczy się regularna wojna. Cisnąc gaz i omijając głązy kieruj się na wschód. W pewnym momencie będziesz musiał pozbyć się pojazdu, ale nie przejmuj się tym i gnaj przed siebie. Już niedaleko, po drugiej stronie zbocza wulkanu znajduje się osobista świątynia dr Kriegera. Jest właściwie w zasięgu ręki – jeśli nie liczyć oczywiście tej niewielkiej armii komandosów odgradzającej cię od budynku.

20 VOLCANO



1
Etap pierwszy – walka ze strażą przyboczną doktora Kriegera



2
Etap drugi – strzelanina z niesławnym doktorem Kriegerem

Na rozgrzewkę – spotkanie ze strażą przyboczną dr Kriegera. Gdy już sobie z nimi poradzisz, będziesz miał okazję zmierzyć się z samym naukowcem, u którego zmiany genetyczne są bardziej niż zauważalne. Czeką cię krwawa jatka oraz kilka zaskakujących faktów, które zaserwowane zostaną tuż po niej.

Teraz twoim celem jest Doyle. Przejdź przez drzwi ukryte w cieniu między kolumnami i idź przed siebie korytarzem. Odwiedź zbrojownię i uzbroj się najlepiej jak potrafisz – to już ostatnia misja, więc nie ma co oszczędzać amunicji. Zwłaszcza że na zewnątrz czeka kilku Trigenów.

Gdy wyjdiesz z korytarza naprzeciw olbrzymiej budowli, skręć w prawo i zbliż się



3
Etap trzeci i ostatni – elektryzujący upadek Doyle'a

z tamtej strony do ściany konstrukcji. Powinna być tam winda, która zawiezie cię na wyższy poziom. Na północy jest ostatnia barykada, jaką ustawili na twojej drodze najemnicy. Po nich jest już tylko Doyle. I napisy końcowe.

KONIEC



Do DISCIPLES II opublikowaliśmy poradnik w numerze 8/2002, ale ponieważ RISE OF THE ELVES jest zarówno dodatkiem, jak i samodzielnie działającym programem, wypada powtórzyć kilka rad ogólnej natury

DISCIPLES

RISE OF THE ELVES

1 Miasto elfów – rozbudowa

Miecz

Tutaj sprawa jest banalna. Do wyboru są zaledwie dwa króciusieńkie drzewka rozwoju. Możesz wybierać pomiędzy budową Centaur Hollow i potem Tribal Ground, a budową Centaur Stables. Zdecydowanie lepiej wybrać pierwszą z tych ewentualności, gdyż Centaur Savage, rodzący się w Centaur Hollow, to bardzo sprawny wojownik pierwszej linii.

Czar

Tu znowu banał: oba drzewka są w wypadku Elfów zupełnie nieprzydatne. W jednym możesz rekrutować Gryfy, w drugim elfich czarodziejów. Gryfy (a potem Skylordzi) zajmują dwa miejsca w armii, więc ich rekrutacja to tylko marnowanie sił. Natomiast elfi czarodzieje, zarówno Theurgisci, jak i Archoni, są zdecydowanie zbyt słabi i mało wytrzymali. Znacznie lepiej w drugiej linii ustawić łuczników.

Łuk

To jest prawdziwa siła Elfów. Tutaj masz największy wybór jednostek i jednocześnie największej alternatyw, nad którymi należy się zastanowić. Radzę wybrać rozwój Lookout -> Pyromantium lub Hydromantium, a więc drzewko „magicznych łuczników”, a nie alternatywne drzewko standardowych łuczników. Dlaczego? Po pierwsze, magiczni łucznicy atakują za pomocą ognia lub wody. Obecność w grupie jednostek, które NIE atakują bronią, nieraz okazuje się bardzo przydatna – z uwagi na to, że część przeciwników może być odporna lub nawet niewrażliwa na uderzenia zwykłym orężem. Jeśli nie masz czarodziejów, uszkodzić takiego wroga mogą tylko „magiczni łucznicy”. Poza tym, aby wyedukować najlepszego standardowego łucznika, czyli Maraudera, potrzeba o wiele więcej punktów doświadczenia niż w przypadku „magicznych łuczników”. Jeśli wybierzesz Sun Dancera jako swego uzdrowiacza, lepiej aby towarzyszyli mu Sentry, mający naturalną odporność na żywioł wody. W ten sposób twoi łucznicy będą chronieni przed uderzeniem ognia (zaklęcie Sun Dancera) oraz uderzeniem wody (własna zdolność jednostki).

Uzdrowianie

Podobnie jak w wypadku wojsk Imperium, uzdrowiacze są ogromną siłą Elfów. Nie dysponują co prawda tak wielką mocą leczenia jak Ludzie, ale za to potrafią obdarczyć jednostki czasową niewrażliwością na żywioły. Tutaj wybór zachodzi dopiero na trzecim poziomie drzewka i musisz zdecydować, czy rekrutować chroniących przed ogniem Sun Dancerów, czy chroniących przed wodą Sylphy. Radzę tych pierwszych – z uwagi na 20 punktów życia więcej (a to w wypadku uzdrowiaczy, którzy zwykle atakowani są w pierwszej kolejności, ma spore znaczenie).

Armia

No to teraz podsumowanie. Jak powinna wyglądać armia Elfów uczestnicząca w kampanii? Pierwszy rząd: Amaenyl i dwóch Centaur Savage, drugi rząd: Sun Dancer oraz dwóch Sentry, ewentualnie dwóch Sun Dancerów i jeden Sentry, jeśli wolisz mieć większą moc uzdrawiania (co przy niektórych przedłużających się bitwach jest całkiem rozsądne).

Zaklęcia

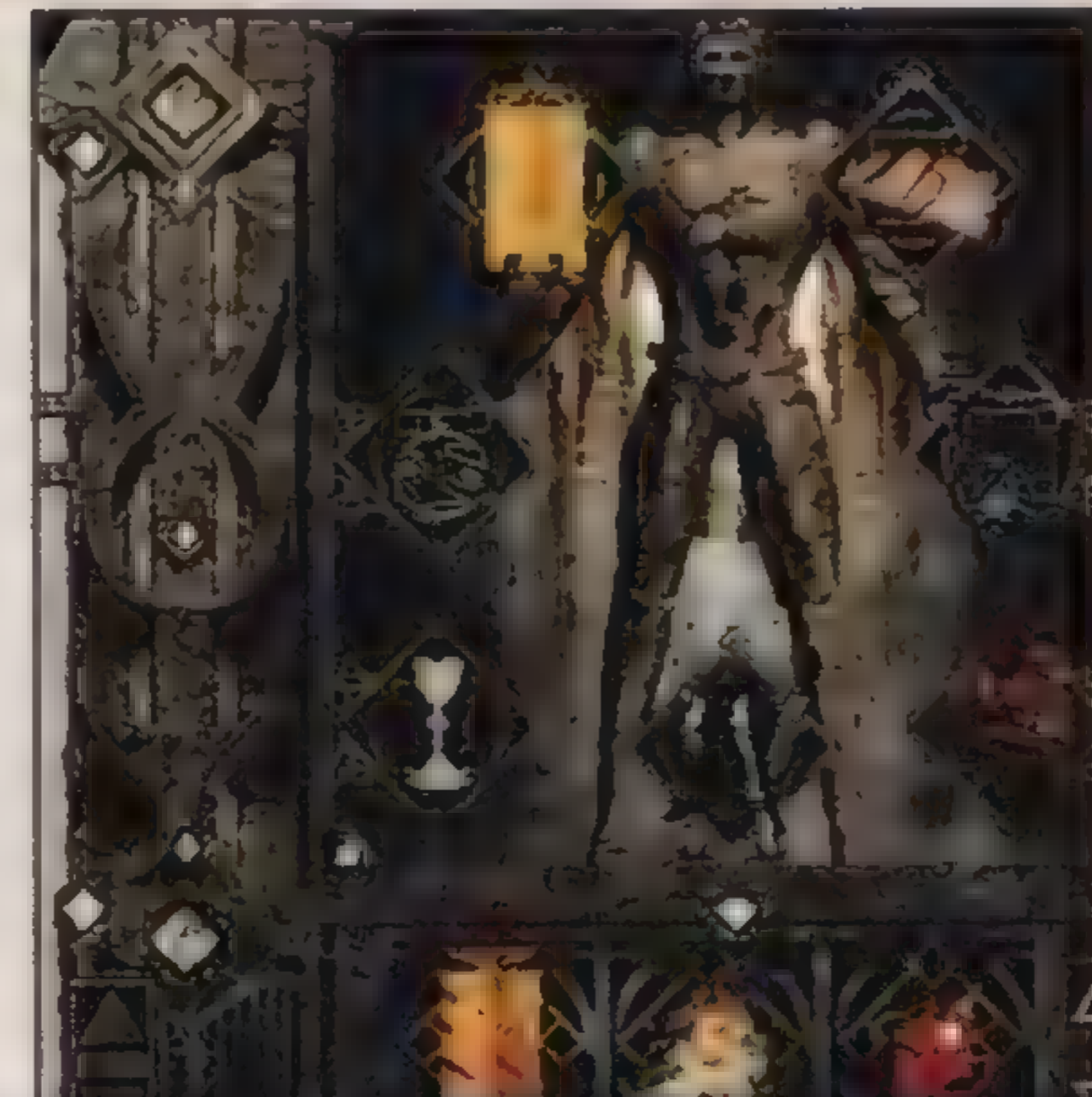
Elfy nie mają czarów, które uznałbym za szczególnie przydatne. Jasne, jest tu cała paleta zaklęć szkodzących wrogom, ale tego nie brakuje również u innych nacji (za to mało tu zaklęć ochronnych oraz wspomagających). Radziłbym jednak zwrócić uwagę na Swift, dzięki któremu armia odzyskuje 30 procent z ogólnej puli punktów ruchu. W wypadku piekielnie szybkiego Amaenyla ten czar ma spore znaczenie.

Niespodzianki

W czasie trwania wszystkich misji musisz być przygotowany na niespodzianki przewidziane przez twórców scenariusza. Czasami pojawiają się „znikąd” silne lub nawet bardzo silne armie wrogów, które będziesz musiał wyeliminować. Dlatego radzę w miarę często zapisywać stan gry.

2 Bohater – wybór i rozwój

Bohater jest ogromnie ważną postacią, gdyż przeprowadzasz go ze scenariusza do scenariusza każdej kampanii (pozostają mu wszystkie umiejętności oraz 5 wybranych przedmiotów). W RISE OF THE ELVES nie musisz się tym problemem specjalnie martwić, gdyż w trzecim scenariuszu pojawia się heros o imieniu Amaenyl, który jest kapitalnie przygotowaną postacią, imponującą zwłaszcza pod względem mobilności. Jednak początkowy wybór Lorda jest ważny z uwagi na to, że Mage Lord, Warrior Lord i Guildmaster dysponują zróżnicowanymi umiejętnościami. Radzę wybrać Mage Lorda, który umożliwi ci korzystanie z zaklęć najwyższego poziomu, rzucanie dwóch identycznych zaklęć w ciągu tury oraz (przede wszystkim) znacznie tańsze dokonywanie magicznych odkryć, czyli poznawanie nowych czarów. Tak więc do trzeciego scenariusza twoim głównym bohaterem może być elfia czarodziejka, którą potem wymienisz na Amaenyla. Zdecydowanie najważniejszą cechą bohaterów jest Leadership. To ona decyduje o tym, jak wiel-



Umiejętność korzystania z artefaktów, magicznych ksiąg, sztandarów i talizmanów pomaga herosowi na polu bitwy

ka może być armia towarzysząca twojej postaci. Oczywiście należy dążyć do tego, by było to pięciu wojowników, gdyż tylko wtedy grupa poradzi sobie z silnymi wrogami.



Elfi łucznicy na najwyższych poziomach potrafią wyeliminować wrogów, zanim ci zdążą się ruszyć

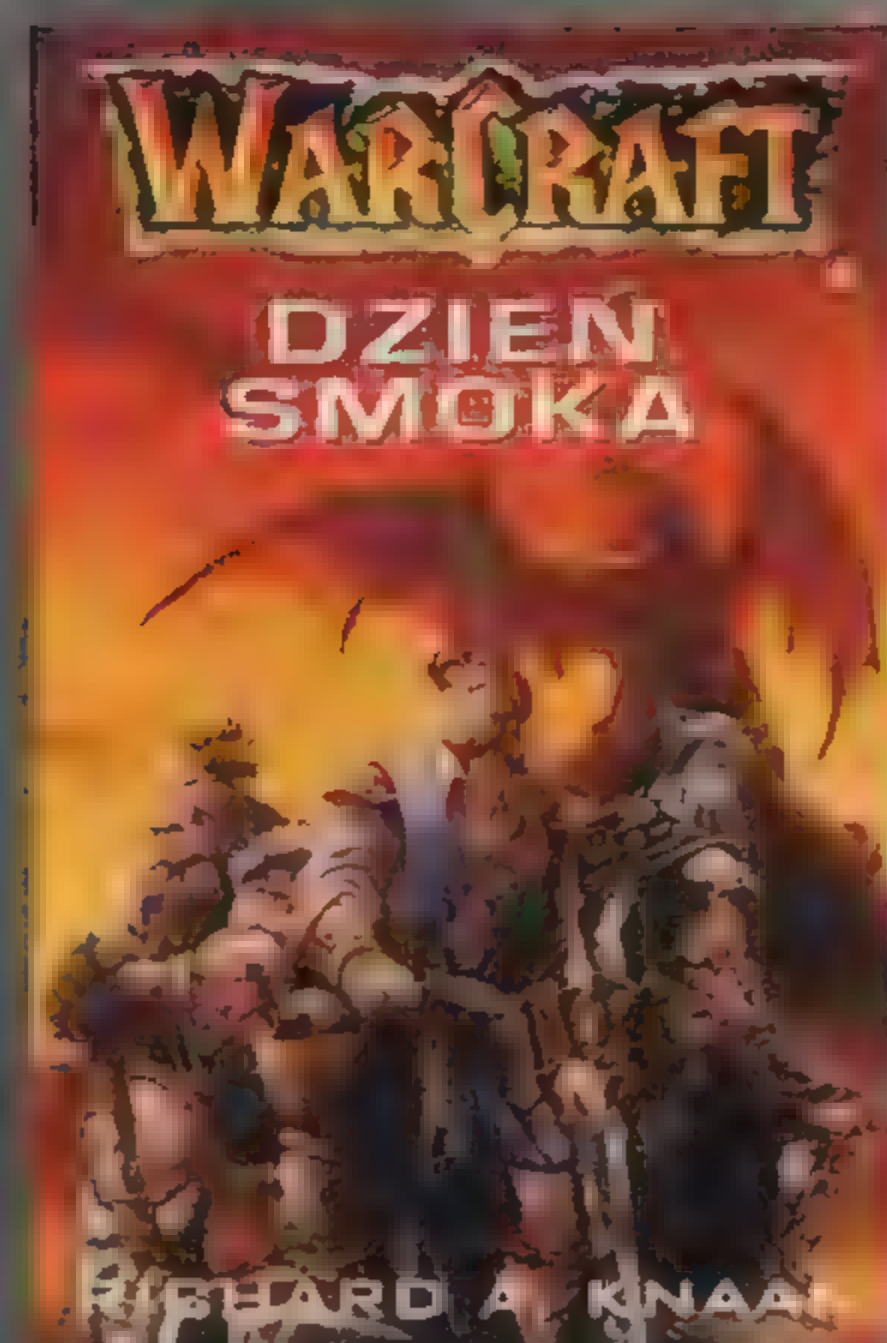
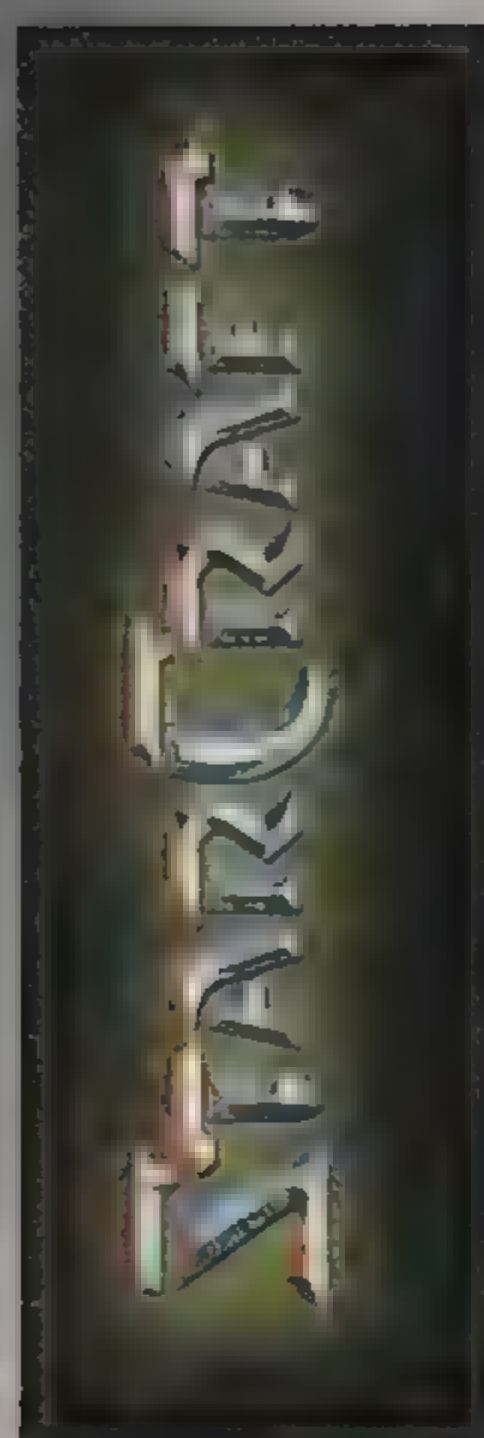
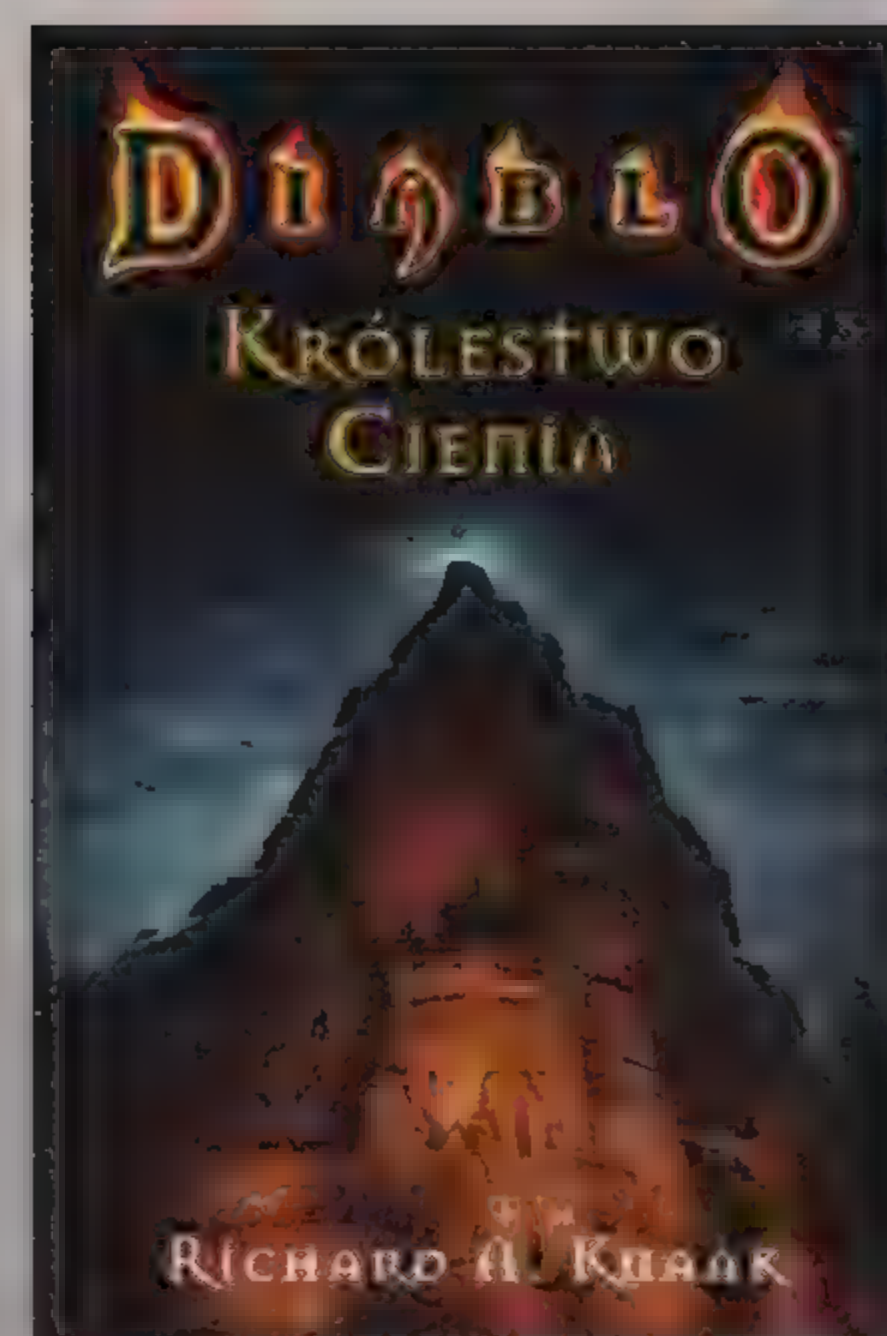
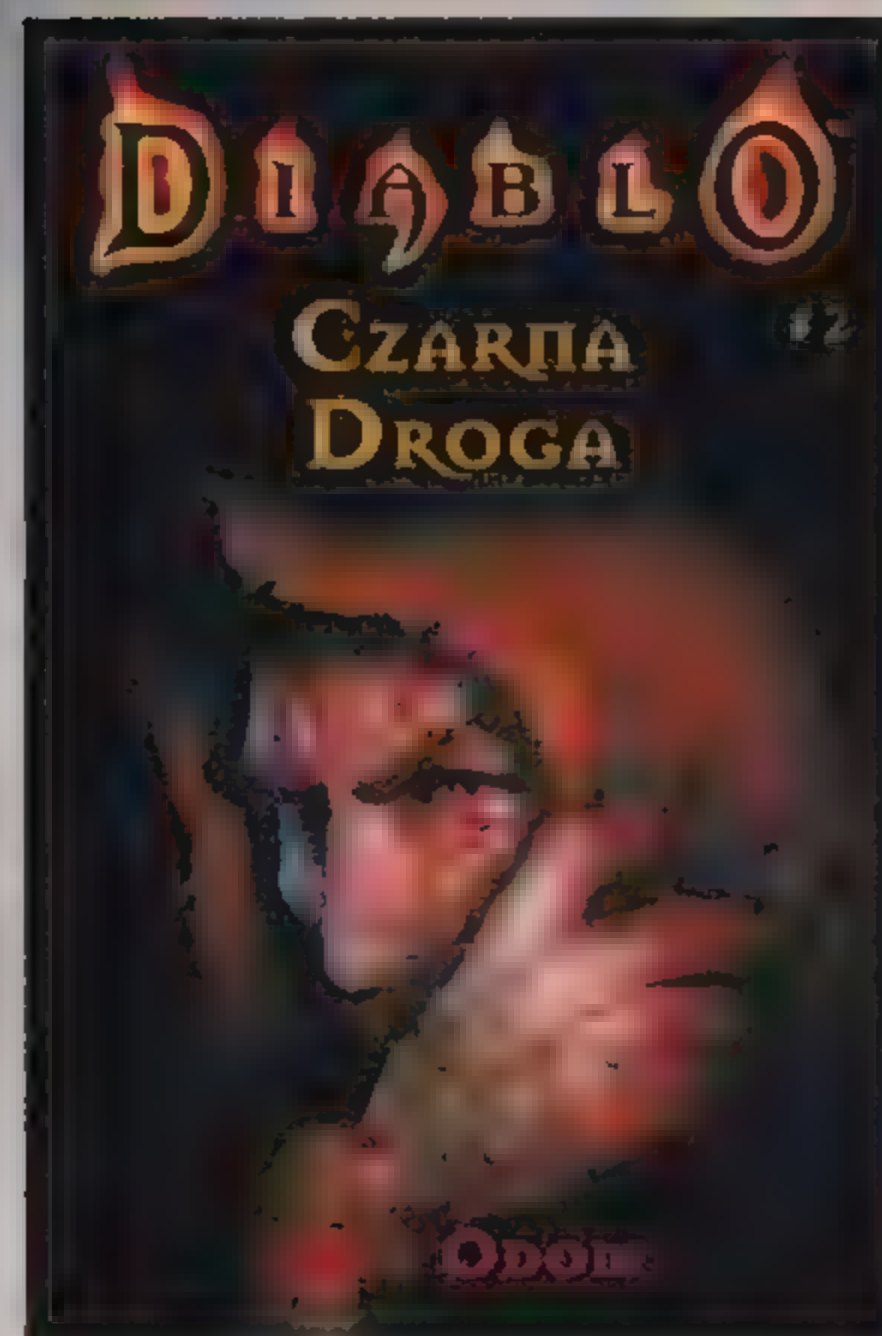
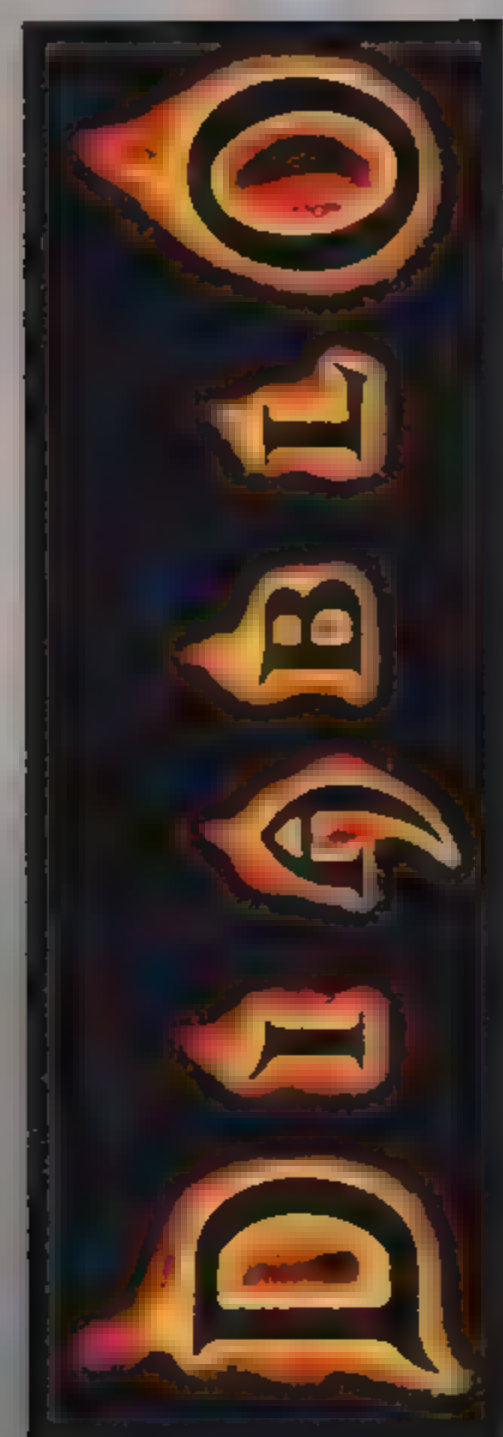


Amaenyl – bohater elfów – świetnie radzi sobie na pierwszej linii, pomimo że jego specjalizacją jest łucznictwo

ŚWIATY



NA STRONACH KSIĄŻEK



PYTAJ W SALONACH EMPIK I KSIĘGARNIACH.

Sprzedawca:

sklepik@isa.pl

elatic

0 22 - 846 27 59

strona

www.isa.pl



Warto wiedzieć

Typy matryc: TN, MVA/PVA, IPS

TN – matryce o najprostszej budowie, charakteryzujące się bardzo niskim czasem reakcji (u rekordzistów wynosi on 12ms). Sprawdzają się przede wszystkim w grach, słabiej wypadają przy oglądaniu filmów (szczególnie w kilkukadrowym gronie) i przy obróbce grafiki. Wśród monitorów opartych o tę matrycę najczęściej pojawiają się egzemplarze lub modele o nierównomiernym podświetleniu.

VA – bardziej skomplikowane od matrycy TN. Litera P lub M w oznaczeniu typu bierze się od producenta – panele PVA produkuje Samsung, MVA – Fujitsu. Czas reakcji na poziomie 25ms z powodzeniem wystarcza do szybkich gier, szerokie kąty widzenia ułatwiają oglądanie filmów, a lepsze odwzorowanie kolorów sprawia, iż matryce te sprawdzają się także w prostych zastosowaniach graficznych.

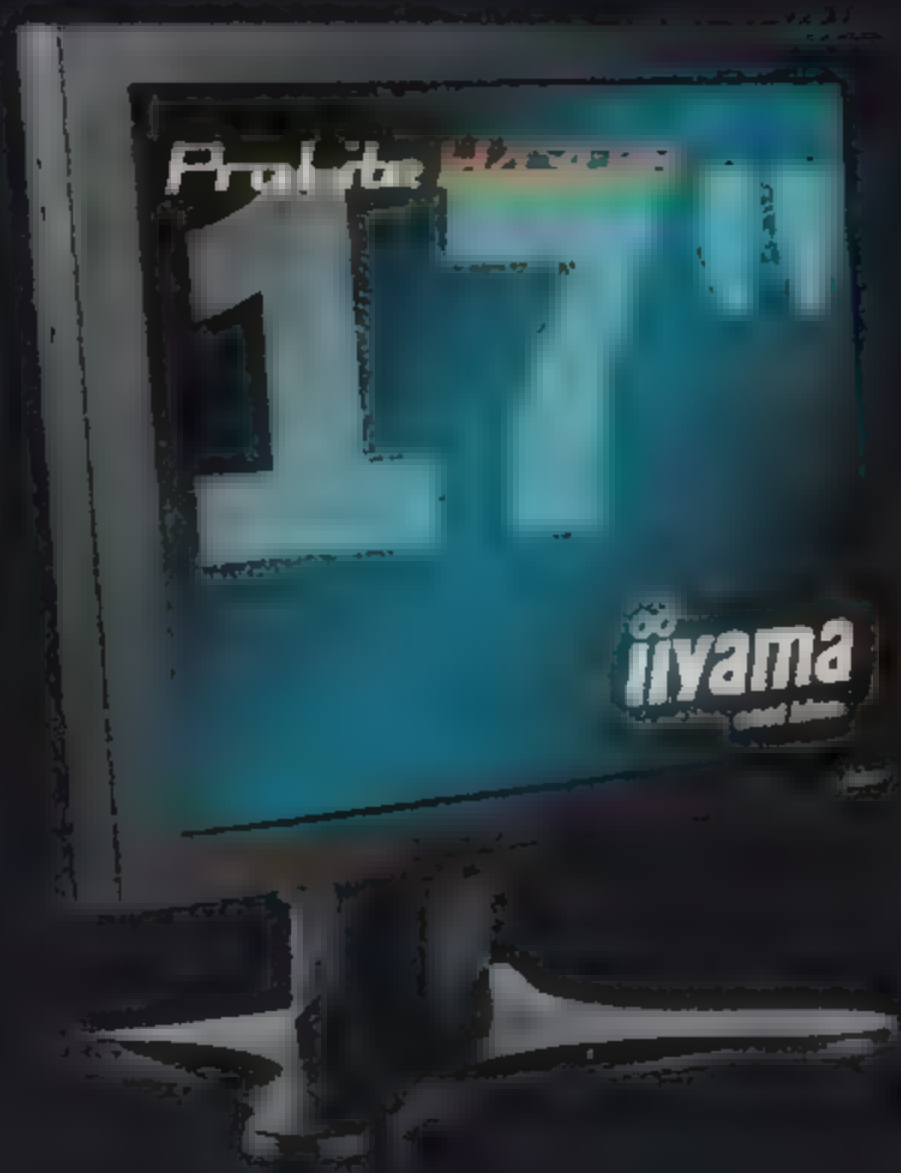
IPS – najbardziej skomplikowane matryce. Z racji swojej budowy oferują największe kąty widzenia oraz najlepsze odwzorowanie kolorów. Jednak nie ma nic za darmo. Czasy reakcji są wyższe niż w matrycach PVA/MVA, wobec czego w szybkich grach może występować smużenie.



PIVOT i sRGB – co to takiego?

PIVOT – funkcja umożliwiająca obrót obrazu o 90°, obsługiwana najczęściej software'owo przez oprogramowanie PIVOT Pro (tylko pod Windows). Jej wykorzystanie umożliwia wyświetlenie na monitorze o przekątnej 17" strony A4 w naturalnej wielkości. Znakomicie też ułatwia pracę z długimi dokumentami.

sRGB – skrót od angielskiego „standardized Red, Green, Blue” (standaryzowana czerwień, zieleń i niebieski). sRGB to standard przestrzeni koloru opracowany i zdefiniowany przez Microsoft i Hewlett-Packard, mający na celu ujednolicenie kolorów między oprogramowaniem i sprzętem, takim jak monitory, skanery, drukarki czy aparaty cyfrowe.



Płaska wojna

MONITORY LCD 17"

Panele ciekłokrystaliczne mają coraz lepsze parametry, a jednocześnie ich ceny spadają – nic dziwnego, że coraz więcej osób myśli o ich kupnie

W założeniu nasz test obejmował modele o przekątnej ekranu 17" oraz cenie brutto do 3 tys. zł. Przy zamawianiu monitorów do testów nie wymagałem dostarczania urządzeń z jednym typem matrycy. W efekcie w opisanych zmaganiach wzięły udział zarówno urządzenia z panelami typu TN, jak również VA oraz jeden rodzynek z ekranem typu IPS (wyjaśnienie różnic w budowie matryc znajdziesz w ramce „Typy matryc: TN, MVA/PVA, IPS”).

Każdy monitor oceniałem pod kątem różnych funkcji, do jakich można go wykorzystać. Na pierwszy ogień poszła przydatność w codziennych zastosowaniach, takich jak przeglądanie stron WWW, pisanie tekstów czy obróbka grafiki. Drugą grupą były zastosowania czysto rozrywkowe, a więc praca monitorów podczas korzystania z gier oraz oglądania filmów. Trzecia grupa właściwości branych pod uwagę obejmowała dostępne możliwości regulacji parametrów wyświetlanego obrazu oraz intuicyjność obsługi za pomocą menu ekranowego OSD. Czwartym czynnikiem wpływającym na ocenę była estetyka i funkcjonalność samej konstrukcji obudowy, wbudowane złącza sygnałowe oraz dostarczone wraz z monitorem

wyposażenie. Na ogólną ocenę nie wpływały wbudowane w monitor głośniki. Dźwięk przez nie generowany jest najczęściej marnej jakości i w zasadzie urządzenia te służą jedynie do powiadamiania użytkownika o występujących w systemie zdarzeniach. Natomiast do słuchania muzyki, oglądania filmów czy gier zdecydowanie się nie nadają.

Na co dzień...

W kategorii codziennych zastosowań na wyróżnienie zasłużyły produkty firm Samsung, Iiyama oraz Eizo. Dobrze wypadł też monitor Belinea i – co było lekkim zaskoczeniem – BenQ. Najwięcej zastrzeżeń miałem do konstrukcji firmy MAG. Wszystko przez nierównomierne podświetlenie panelu, co w efekcie powodowało, iż dolna część wyświetlanego obrazu była zdecydowanie jaśniejsza. Jest to szczególnie denerwujące przy wyświetlaniu większych obrazów w jednolitym kolorze. Przykładowo – podczas pisania tekstu wzrok przechodzi od rejonów z optymalnie dobraną jasnością w dół, gdzie ekran jest silniej podświetlony, co męczy oczy. Przedstawiciel firmy Veracomp, dystrybutora monitorów MAG na Polskę, zapewniał mnie, iż sygnały o takim zachowa-

niu monitorów MAG zdarzają się sporadycznie. Niestety, nie zdążyłem otrzymać innego egzemplarza tego typu.

Efekt ten występuje również w monitorze produkcji CTX, jednak nie jest aż tak nasilony. W konstrukcji BenQ jest niemal niezauważalny, natomiast w modelach opartych o bardziej skomplikowane matryce, czyli Samsung, Iiyama, Belinea oraz Eizo po prostu nie występuje. Na plus wyróżnia się Eizo L557 oraz Samsung SM173P. Monitory te posiadają predefiniowane do różnych zastosowań tryby pracy. W konstrukcji Eizo jest ich pięć: użytkownika, tekst, grafika, filmy oraz zgodny z sRGB. Mają one indywidualnie dobrane parametry jak temperatura barw, nasycenie kolorów czy jasność. Konstrukcja Samsunga ma o jedną opcję mniej – dostępne są ustawienia do pracy z tekstem, korzystania z Internetu, rozrywki (filmy, gry) oraz tryb użytkownika. Monitor Eizo od Samsunga różni się również tym, iż przy ustawieniu trybu pracy na np. tekst możliwa jest indywidualna regulacja jasności. W Samsungu próba regulacji powoduje automatyczne przełączenie monitora w tryb pracy użytkownika.

A co z rozrywką?

Wymagania stawiane monitorom podczas korzystania z gier czy oglądania filmów są nieco inne niż te, które wpływają na komfort codziennej pracy. Oczywiście takie cechy jak szerokie kąty widzenia czy dobre odwzorowanie kolorów również są

MAG Innovision PS776(D)

Ekran 17"; rozd. 1280 x 1024

Typ matrycy: TN

Czas reakcji: 16ms

Kontrast: 450:1, jasność: 300 cd/m²

Kąty widzenia (pion/poziom): 160/160

Złącza sygnałowe: cyfrowe DVI

Regulacja położenia: pochylenie w pionie

Wbudowane głośniki: tak

Gwarancja: 3 lata

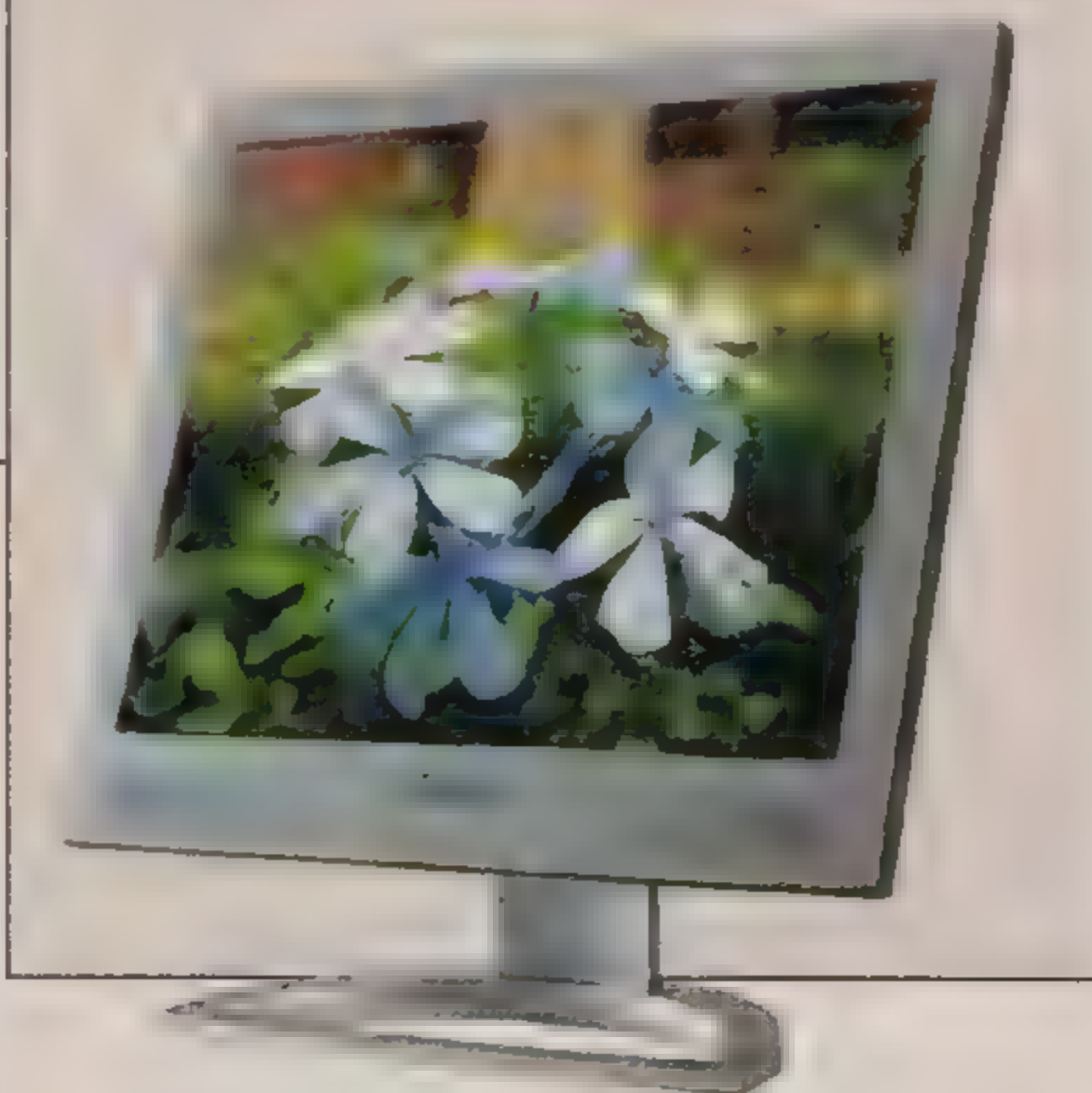
Cena brutto: ~ 2600 zł

Zalety:

- kabel DVI – D-Sub oraz DVI-DVI w standardzie
- atrakcyjny design
- szybka matryca

Wady:

- nierównomierne podświetlenie w testowanym egzemplarzu
- zewnętrzny zasilacz
- małe możliwości regulacji położenia
- małe kąty widzenia
- brak płyty/dyskietki z driverem i profilem barw



CTX S760A

Ekran 17"; rozd. 1280x1024

Typ matrycy: TN

Czas reakcji: 25ms

Kontrast: 450:1, jasność: 260 cd/m²

Kąty widzenia (pion/poziom): 160/160

Złącza sygnałowe: analogowe D-Sub

Regulacja położenia: pochylenie w pionie

Wbudowane głośniki: tak

Gwarancja: 3 lata

Cena brutto: ~ 2200 zł

Zalety:

- cienka ramka

Wady:

- słabe możliwości regulacji położenia
- nierównomierne podświetlenie w testowanym egzemplarzu
- brak złącza DVI
- małe kąty widzenia
- brak driverów do tego typu monitora na dołączonej dyskietce
- rok gwarancji na świetlówki podświetlające / dwa lata gwarancji na elektronikę



BenQ FP776-12

Ekran 17"; rozd. 1280x1024

Typ matrycy: TN

Czas reakcji: 12ms

Kontrast: 500:1, jasność: 300 cd/m²

Kąty widzenia (pion/poziom): 160/160

Złącza sygnałowe: analogowe D-Sub

Regulacja położenia: pochylenie w pionie

Wbudowane głośniki: tak + wejście słuchawek

Gwarancja: 3 lata

Cena brutto: ~ 2350 zł

Zalety:

- bardzo niski czas reakcji
- dobra jakość obrazu
- niemal niezauważalna nierównomierność podświetlenia obrazu
- spore możliwości regulacji obrazu

Wady:

- brak cyfrowego złącza DVI
- zbyt lekka podstawa, niedająca dostatecznej stabilności
- skromne możliwości regulacji położenia
- małe kąty widzenia



Samsung SM173P

Ekran 17"; rozd. 1280x1024
 Typ matrycy: PVA
 Czas reakcji: 25ms
 Kontrast: 700:1, jasność: 270 cd/m²
 Kąty widzenia (pion/poziom): 178/178
 Złącza sygnałowe: analog. D-Sub / cyfrowe DVI
 Regulacja położenia: pochylenie w pionie, regulacja wysokości, PIVOT
 Wbudowane głośniki: brak
 Gwarancja: 3 lata Cena: około 2900 zł

Zalety:

- bardzo dobra jakość obrazu
- szerokie kąty widzenia
- szerokie możliwości regulacji położenia
- bardzo atrakcyjny design
- brak smużenia przy korzystaniu z szybkich gier
- 4 predefiniowane tryby pracy (tekst, Internet, rozrywka, użytkownika)

Wady:

- wyłącznie programowa regulacja parametrów obrazu
- monitor zajmuje sporo miejsca na biurku
- zewnętrzny zasilacz
- brak kabla DVI-DVI w zestawie



istotne, jednak bardzo duże znaczenie — szczególnie w szybkich grach — ma też czas reakcji matrycy, tzn. szybkość, z jaką panel potrafi zapalić i wygasić poszczególne punkty.

Pod tym względem wygrywają matryce TN, oferujące łączny czas reakcji na poziomie 16ms. Sprawia to, że smużenie w szybkich grach praktycznie nie występuje. Niemniej jednak panele PVA/MVA również z powodzeniem dają sobie radę. Potwierdziło się to podczas grania. Do sprawdzenia monitorów wykorzystałem takie tytuły jak NEED FOR SPEED: UNDERGROUND, CALL OF DUTY oraz starego, pocziwego HALF-LIFE'A. Najlepiej w tym teście wypadł monitor BenQ — szybka (12ms) matryca, niemal niezauważalna nierównomierność podświetlenia i całkiem przyzwoicie nasycone, kontrastowe kolory sprawiły, iż w grach monitor ten sprawdził się doskonale. Po piętach depczą mu urządzenia z matrycą PVA/MVA o łącznym czasie reakcji 25ms, a więc Samsung, EIZO oraz Belinea.

Lekkie smużenie zauważalne było w przypadku sprzętu wyposażonego w najbardziej skomplikowaną technologicznie matrycę — liyama H430-W. Występowało ono jednak naprawdę sporadycznie. Producent monitora podaje na swoich stronach, iż zastosowany panel ma łączny czas reakcji 25ms. Jednak zachowanie monitora sugeruje, iż czas ten jest nieco większy. Wkrótce postaram się rozwiązać dręczące mnie wątpliwości i oczywiście poinformować o wynikach „dochodzenia”.

Rozrywka to jednak nie tylko gry. Bardzo często komputer wykorzystuje się do oglądania filmów. W tym przypadku czas reakcji matrycy nie wpływa aż tak mocno na komfort odbioru. Zdecydowaną przewagę — szczególnie jeżeli chcesz się cieszyć filmem w gronie znajomych — uzyskują tutaj monitory zbudowane w oparciu o matryce PVA/MVA czy IPS. Ich głównymi zaletami są lepiej odwzorowane kolory oraz szerokie kąty widzenia. Po prostu — im bardziej z boku patrzysz na moni-

EIZO L557

Ekran 17"; rozd. 1280x1024
 Typ matrycy: PVA
 Czas reakcji: 25ms
 Kontrast: 500:1, jasność: 250 cd/m²
 Kąty widzenia (pion/poziom): 170/170
 Złącza sygnałowe: analog. D-Sub / cyfrowe DVI
 Regulacja położenia: pochylenie w pionie, regulacja wysokości
 Wbudowane głośniki: tak + wejście słuchawek
 Gwarancja: 5 lat Cena: około 3000 zł

Zalety:

- bardzo dobra jakość obrazu i szerokie kąty widzenia
- duże możliwości regulacji parametrów obrazu
- 5 predefiniowanych trybów pracy (test, obraz, film, sRGB, użytkownika), kabel DVI-DVI w zestawie
- funkcjonalne menu OSD, konkretne wartości ustawień temperatury barw czy współczynnika gamma
- brak smużenia przy korzystaniu z szybkich gier
- pięcioletnia gwarancja, obejmująca wszystkie podzespoły (panel, elektronika, świetlówki)

Wady:

- brak możliwości regulacji położenia monitora w poziomie
- brak funkcji PIVOT



tor oparty o matrycę TN, tym większe są przekłamanie kolorów, np. czerń zaczyna przechodzić w ciemny fiolet, kolor biały zaczyna żółknąć. W tych zastosowaniach konstrukcje firmy BenQ, CTX czy MAG zachowują się bardzo podobnie i ustępują testowanym monitorom Belinei, Samsunga, liyamy czy EIZO. Z tych czterech lekką przewagę po raz kolejny osiąga konstrukcja Samsunga oraz EIZO, z racji posiadania predefiniowanych trybów pracy. Naciśnięcie jednego przycisku na przedniej ścianie obudowy (w EIZO) czy wybór trybu „Entertain” w oprogramowaniu MagicBright Samsunga powoduje, iż nie trzeba się bawić w ręczną regulację jasności czy kontrastu. liyama H430-W ma za to podstawkę o największych możliwościach regulacji położenia — co również warto jest zaznaczyć.

Estetyka i funkcjonalność

Z oceną estetyki zawsze jest największy problem. Są osoby, którym podobają się obudowy w kolorze czarnym, inni użytkownicy preferują znów jaśniejsze tonacje. Moim zdaniem, najładniejszym testowanym panelem była konstrukcja Samsunga. Srebrno-biała obudowa, cienka ramka — monitor zdecydowanie wyróżnia się na plus. Na pochwałę zasługuje również MAG Innovision, którego dodatkową zaletą jest fakt, iż z testowanych konstrukcji zajmuje najmniej miejsca na biurku. W przypadku obu zwycięzców w tej kategorii względy estetyczne przeważały nieco nad funkcjonalnością. W Samsungu oprócz włącznika zasilania nie znajdzie się żadnych przycisków sterujących — cała regulacja parametrów obrazu wykonywana jest z poziomu dołączonego oprogramowania. Przyznam szczerze, że pod tym względem jestem tradycjonalistą i wolę klasyczne menu OSD. Chcąc zwiększyć jasność czy kontrast np. podczas grania w NEED FOR SPEED, należało wyjść z gry, dokonać na wycucie potrzebnych regulacji i sprawdzić, czy efekt końcowy jest satysfakcjonujący. Dodatkowo oprogramowanie — jakkolwiek bogate w funkcje — obsługuje się wy-

wybór
Clicko

łącznie za pomocą myszy, wobec czego regulacja nie jest tak precyzyjna, jak można by sobie tego życzyć. MAG na szczęście posiada tradycyjne menu OSD. Tutaj można było przyczepić się jedynie do zewnętrznego zasilacza oraz braku możliwości innej regulacji położenia poza pochyleniem panelu w przód lub w tył. Również BenQ i CTX pozwala jedynie na regulację pochylenia panelu.

W obudowach monitorów EIZO, Belinea czy liyama zdecydowanie postawiono na funkcjonalność. Tutaj zwycięzcą jest liyama, której podstawa pozwala na regulację położenia panelu w każdej płaszczyźnie (pochylenie, obrót w lewo/prawo, regulacja wysokości, obrót monitora do orientacji portretowej). liyama jako jedyny z testowanych monitorów posiada wbudowany 4-portowy hub USB 1.1. Natomiast z menu OSD monitora EIZO najbardziej będą zadowolone osoby, które lubią dokładnie zdefiniować parametry obrazu. Większość z nich, np. temperatura kolorów czy wartość współczynnika gamma podawana jest w postaci konkretnej liczby.

Zawartość pudełek

W tej kategorii do grona zwycięzców również należą monitory firm liyama oraz EIZO. Poza instrukcją użytkownika i płytą z driverami do zestawu dołączono również komplet kabli. Przy zakupie monitora Belinea lub Samsunga pomimo wbudowanego cyfrowego złącza sygnałowego należy oddzielnie zaopatrzyć się w kabel DVI. Do panelu firmy MAG nie dołączono natomiast żadnych driverów. Można je ściągnąć ze strony internetowej producenta, ale brak dołączonego profilu barwnego. Dla mniej doświadczonych użytkowników może to być mylące. Nie popisał się również CTX — tu brakowało odpowiednich plików na dołączonej dyskietce.

Podsumowanie

Wybór zwycięzcy nie należał do zadań łatwych. Blisko miesięczne korzystanie z testowanych

urządzeń pozwoliło jednak na dokładne sprawdzenie oferowanych monitorów. Pod względem jakości obrazu, oferowanych możliwości regulacji jego parametrów, funkcjonalności konstrukcji i dołączonego wyposażenia pierwsze miejsce zajmują ex equo liyama H430-W oraz EIZO L557. Bardzo blisko tego grona znalazł się Samsung SM173P, jednak przegrał walkę z racji braku tradycyjnego sterowania parametrami obrazu, pomimo bardzo dobrej jego jakości. Jeżeli dla kogoś konieczność stosowania dedykowanej aplikacji nie jest czynnikiem odstraszającym, ten model też jest jak najbardziej godny uwagi. Samsung wygrywa pod względem estetyki wykonania, czując jednak na plecach oddech konkurencji w postaci MAG Innovision PS776. Belinea 101751 to przedstawiciel średniej klasy — dobra jakość obrazu, podstawa o szerokich możliwościach regulacji położenia oraz niewygórowana cena sprawiają, iż jest to konstrukcja warta polecenia.

Wśród monitorów z matrycą TN bardzo dobrze prezentuje się BenQ FP767-12, oferujący przyzwoitą jakość obrazu i spore możliwości jego regulacji. Minusem jest podstawa, nieofertująca — poza pochyleniem — żadnych innych możliwości zmiany położenia. Poza tym jest ona nieco zbyt lekka, przez co monitor dość łatwo przewrócić. Na szarym końcu uplasował się CTX S760A, niezachwycający ani jakością obrazu, ani funkcjonalnością podstawy.

Wybór należy oczywiście do ciebie, jednak jeżeli nosisz się z zamiarem zakupu monitora LCD, lepiej zainwestować większą kwotę i postawić na panel z matrycą PVA/MVA i dużymi możliwościami regulacji obrazu. Zwróci się to z nawiązką podczas jego eksploatacji. Warto zwrócić uwagę na długość gwarancji — pod tym względem na pierwsze miejsce wybija się EIZO, dla którego okres ten wynosi 5 lat. Pozostali producenci oferują 3-letnią gwarancję.

liyama ProLite H430-W

Ekran 17"; rozd. 1280x1024
 Typ matrycy: IPS
 Czas reakcji: 25ms
 Kontrast: 500:1, jasność: 250 cd/m²
 Kąty widzenia (pion/poziom): 170/170
 Złącza sygnałowe: analog. D-Sub / cyfrowe DVI
 Regulacja położenia: pochylenie w pionie, obrót w lewo/prawo, regulacja wysokości, PIVOT
 Wbudowane głośniki: brak
 Gwarancja: 3 lata Cena: około 3000 zł

Zalety:

- bardzo dobra jakość obrazu
 - szerokie kąty widzenia
 - duże możliwości regulacji parametrów obrazu
 - funkcjonalne i intuicyjne w obsłudze menu OSD
 - kabel DVI-DVI w zestawie
 - wbudowany hub USB 1.1, kabel USB do połączenia z komputerem w zestawie
 - bardzo duże możliwości regulacji położenia, szeroka, zapewniająca dużą stabilność podstawa
- Wady:**
- brak predefiniowanych trybów pracy
 - trochę zbyt silnie podświetlenie, widoczne w NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
 - szeroka (około 2 cm) ramka
 - minimalne smużenie w szybkich grach

**Belinea 101751**

Ekran 17"; rozd. 1280x1024
 Typ matrycy: PVA
 Czas reakcji: 25ms
 Kontrast: 500:1, jasność: 250 cd/m²
 Kąty widzenia (pion/poziom): 170/170
 Złącza sygnałowe: analogowe D-Sub / cyfrowe DVI
 Regulacja położenia: pochylenie w pionie, regulacja wysokości, PIVOT
 Wbudowane głośniki: tak
 Gwarancja: 3 lata Cena brutto: ~ 2300 zł

Zalety:

- dobra jakość obrazu
- szerokie kąty widzenia
- spore możliwości regulacji położenia ekranu, stabilna podstawa
- spore możliwości regulacji obrazu
- atrakcyjna cena

Wady:

- brak kabla DVI-DVI w zestawie
- konieczność ściągnięcia sterownika i profilu barwnego ze strony internetowej producenta



Przydatne gadżety

Cyfrowki na lato... i nie tylko

W ofercie AB, autoryzowanego dystrybutora firmy Konica Minolta, pojawiają się dwa nowe aparaty cyfrowe: Dimage Z2 i Dimage Xg – następcy modeli Z1 i Xt. Oznacza to, że poprzednicy (Z1 i Xt) będą dostępni w sprzedaży jedynie do wyczerpania zapasów. Dimage Z2 ma większą od swego poprzednika matrycę – 4 miliony pikseli (Z1 – 3 miliony) oraz potrafi zapisywać filmy w wyższej rozdzielczości – 800 x 600 (Z1 – 640 x 480). Pozostałe parametry są identyczne jak w Dimage Z1. Sugerowana cena detaliczna modelu Z2 to 2399 zł, natomiast Z1 – 1999 zł.



Z2 to wielofunkcyjny aparat cyfrowy z 10-krotnym zoomem optycznym. Jest kompatybilny z trzema typami zewnętrznych lamp błyskowych Minolty, ma też ergonomiczny uchwyt. Sprzedawany jest z oprogramowaniem VideoImpression do edycji i zapisu filmów w formacie VCD, możliwym do odtworzenia na domowym odtwarzaczu DVD. Można dokupić do niego nasadkę szerokąkątą 28 mm. Dimage Xg, poza krótszym czasem rozruchu – 0,8 sekundy (Xt – 1,1 s), większym monitorem LCD – TFT 1,6 cala (Xt – 1,5 cala) i kolorem – dostępny jest w obudowie niebieskiej i czerwonej, a w przyszłości również srebrnej – nie różni się niczym, nawet ceną, od swego poprzednika. Obydwa modele Xg i Xt będą sprzedawane po 1499 zł (sugerowana cena detaliczna brutto).



Xg to kolejny miniaturowy aparat cyfrowy o grubości 20 mm i wadze 120 gramów. Jest wyposażony w wewnętrzny obiektyw 37-111 mm z 3-krotnym zoomem optycznym, który nie wysuwa się na zewnątrz, i w automatyczny dobór cyfrowego programu tematycznego. Może nagrywać cyfrowe filmy wideo bez ograniczeń czasowych oraz służyć jako dyktafon cyfrowy lub kamera internetowa. Opcjonalna obudowa wodoszczelna MC-DG300 umożliwi fotografowanie do 30 m pod wodą.

W ofercie AB znalazły się również nowe modele aparatów cyfrowych Olympus – C-160 i D-390, należące do serii Easy. Obydwa mają zastąpić model Camedia C-150, a dzięki niewygórowanym cenom (C-160 – 722 zł, D-390 – 571 zł) są dostępne nawet dla niezamożnych użytkowników. Model C-160 to urządzenie z matrycą 3,3 miliona pikseli, ekranem LCD o przekątnej 1,5" i czułości wg ISO od 50 do 150. Wymiary: 110 x 62 x 37,5 mm, waga – 154 g. Mo-

Rewolucyjny GeForce 6800?

Firma NVIDIA, po wypuszczeniu serii niezbyt udanych układów z rodziny FX, powraca w wielkim stylu. Nowy GeForce 6800 ma wszystko, o czym gracze mogliby zamarzyć!

Ostatnich kilkunastu miesięcy NVIDIA raczej nie może zaliczyć do udanych. Wszystko zaczęło się od prezentacji GeForce FX5800 Ultra, czyli karty graficznej, której okazał się rozmiar układu chłodzący (karta zajmowała miejsce slotu AGP oraz pierwszego slotu PCI) ze względu na poziom generowanego hałasu niemal natychmiast zyskał miano „suszarki”. Kolejne GeForce FX także nie odniosły sukcesu. W dużej mierze dlatego, że w tym samym czasie firma ATI promowała udaną serię układów R3xx, które oprócz wysokiej wydajności, charakteryzowały się także lepszą jakością grafiki. GeForce FX to już jednak przeszłość! NVIDIA stworzyła bowiem układ co najmniej tak samo rewolucyjny jak pierwszy GeForce – i właśnie go pokazała...

222 miliony tranzystorów

GeForce 6800 (NV40) ma ponad dwa razy więcej tranzystorów niż najwydajniejszy Radeon! Przy tym układzie nawet najnowszy P4 złożony z 125 milionów tranzystorów wygląda bardzo skromnie. Już samo to sugeruje, że masz do czynienia z prawdziwym potworem. I rzeczywiście tak jest! NV40 posiada aż 16 pracujących równolegle potoków renderujących, co oznacza, że może nadawać kolor aż 16 punktom obrazu w jednym cyklu zegara. W każdym potoku znajduje się także jednostka mapująca tekstury nowej generacji (TMU – Texture Mapping Unit). Dla porównania, GeForce FX w najwydajniejszej wersji posiada jedynie 4 potoki renderujące z dwoma jednostkami TMU w każdym z nich. Nowa architektura umożli-

wia więc obróbkę aż czterokrotnie większej liczby pikseli w cyklu zegara. Wysoka wydajność NV40 idzie w parze z ogromnym skokiem w jakości generowanej grafiki!

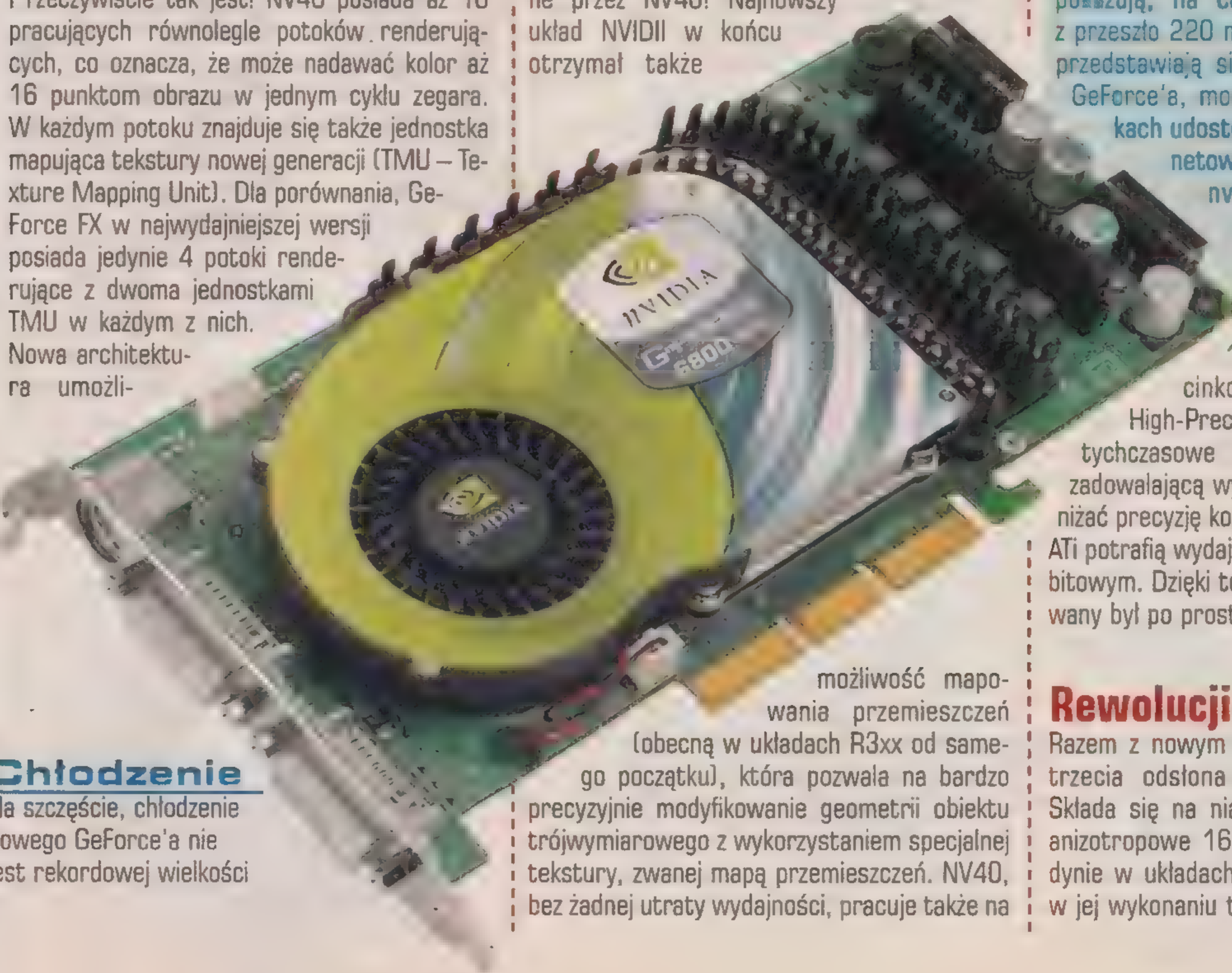
Film to, czy może gra?

NV40 napędza silnik graficzny trzeciej generacji o nazwie CineFX. Nowy silnik odpowiada przede wszystkim za jednostki cieniowania pikseli (Pixel Shader) oraz wierzchołków (Vertex Shader). Jednostki te zrobiły w ostatnim czasie wielką furorę. Umożliwiają one bowiem pisanie programów, pozwalających na generowanie w czasie rzeczywistym niespotykanych dotąd efektów graficznych. Do tej pory jednostki Pixel i Vertex Shader (i to zarówno układów ATI, jak i NVIDIA) posiadały ograniczone możliwości (wersja 2.0). W NV40 debiutuje aż 6 nowych jednostek zgodnych ze standardem 3.0, który pozwala na pisanie praktycznie dowolnie długich i zaawansowanych programów. Oznacza to, że nowy GeForce daje programistom niespotykaną dotąd swobodę w tworzeniu nowych efektów graficznych, które potem będą płynnie generowane przez NV40! Najnowszy układ NVIDIA w końcu otrzymał także



Nalu, nowa maskotka

Wraz z premierą NV40, NVIDIA zaprezentowała nową maskotkę. Nalu (czyli w języku hawajskim fala) jest długowłosa blond pięknością, która doskonale nadaje się do prezentacji możliwości graficznych procesora. Długie włosy i niesamowite cieniowanie oraz oświetlenie, przebijające przez taflę wody, pokazują, na co stać procesor złożony z przeszło 220 milionów tranzystorów. Jak przedstawiają się możliwości najnowszego GeForce'a, można zobaczyć np. na filmikach udostępnionych na stronie internetowej NVIDIA – http://www.nvidia.com/page/6800_demo.html



128-bitowym, zmiennoprzecinkowym kolorze (HPDR – High-Precision Dynamic Range). Dotychczasowe układy NVIDIA, by uzyskać zadowalającą wydajność, zmuszone były obniżyć precyzję koloru, podczas gdy procesory ATI potrafią wydajnie pracować na kolorze 96-bitowym. Dzięki temu obraz przez nie generowany był po prostu ładniejszy.

Rewolucji ciąg dalszy...

Razem z nowym GeForce'm debiutuje także trzecia odsłona technologii Intellisample. Składa się na nią między innymi filtrowanie anizotropowe 16x, dostępne dotychczas jedynie w układach ATI. NVIDIA chwali się, że w jej wykonaniu technika ta jest o wiele wy-

Chłodzenie

Na szczęście, chłodzenie nowego GeForce'a nie jest rekordowej wielkości

możliwość mapowania przemieszczeń (obecna w układach R3xx od samego początku), która pozwala na bardzo precyzyjnie modyfikowanie geometrii obiektu trójwymiarowego z wykorzystaniem specjalnej tekstury, zwanej mapą przemieszczeń. NV40, bez żadnej utraty wydajności, pracuje także na

GeForce 6800 w liczbach

	NVIDIA NV40	ATI R360	NVIDIA NV38
Wymiar technologiczny	130nm	150nm	130nm
Wykonawca układu	IBM	TSMC	TSM
Liczba tranzystorów	222M	110M	125M
Wersja Shaderów	3.0	2.0	2.0+
Architektura (potoki renderingu x jednostki teksturowane)	16 x 1	8 x 1	4 x 2
Liczba jednostek Vertex Shader	6	2	4
Szyna	AGP8X	AGP8X	AGP8X
Pamięci	GDDR3	DDR,DDR2	DDR, DDR2
Taktowanie rdzenia	400MHz	412MHz	475MHz
Taktowanie pamięci	1100MHz	730MHz	950MHz
Szybkość wypełniania (piksele)	6400Mpikseli/sek	3296Mpikseli/sek	1900Mpikseli/sek
Szybkość wypełniania (texele)	6400Mtexeli/sek	3926Mtexeli/sek	3800Mpikseli/sek
Przepustowość pamięci	~35.2GB/sec	~23.4GB/sec	~30.4GB/sec

dajniejsza. Intellisample 3.0 to także znana z układów NV35 czy NV38 technologia kompresji HCT (High-Resolution Compression Technology) oraz druga generacja UltraShadow, odpowiedzialna za przyspieszenie generowania cieni. W GeForce 6800 zastosowano też nową metodę wygładzania krawędzi – RGFSAA (Rotated-Grid Full-Screen Anti-Aliasing), która pozwala na uzyskanie znacznie wyższej jakości i wydajności przy wykorzystaniu pełnoekranowego Anti-Aliasingu. Dzięki NV40 skóra i inne prezentowane powierzchnie zyskują na głębi. Możliwe jest także uzyskanie ciekawych efektów przezroczystości (Subsurface scattering). Krawędzie generowanych cieni, które powstają na podstawie oświetlenia obiektów, są „zmiękczone” (Soft shadows), a cienie mogą być nakładane na obiekty takie jak trawa czy rośliny bez zauważalnego wpływu na wydajność generowanej grafiki (Environmental and ground shadows). Wszystko to i wiele więcej sprawi, że gry wykorzystujące możliwości nowego GeForce’a w końcu zyskają filmową jakość! Być może więc już niedługo będziemy mogli oglądać na naszym komputerze Shreka generowanego w czasie rzeczywistym?

Gry, gry, gry...

Nawet największy zbiór najlepszych technologii na nic się zda, gdy w sklepach nie będzie można kupić gry zdolnej do ich wykorzystania. NVIDIA zapewnia jednak, że odpowiednich tytułów z pewnością nie zabraknie. Zgodne z NV40 są lub już niedługo będą między innymi:

- LORD OF THE RINGS, BATTLE FOR MIDDLE-EARTH
- STALKER: SHADOWS OF CHERNOBYL
- VAMPIRE: BLOODLINES
- SPLINTER CELL X
- TIGER WOODS 2005
- MADDEN 2005
- DRIVER 3
- GRAFAN
- PAINKILLER
- FAR CRY

W przyszłości, gdy producenci gier przystosują swoje tytuły do współpracy z nowym DirectX 9.0c (tylko ta wersja DirectX jest bowiem w stanie wykorzystać możliwości drzemące w NV40), spodziewać się możemy całej lawiny gier o niespotykanej dotąd jakości grafiki. Warto także dodać, że dopiero tworzony silnik graficzny UNREAL 3 już dziś robi niesamowite wrażenie właśnie dzięki temu, że pokazywany jest na GeForce 6800! Co więcej, na żadnej innej karcie UNREAL 3 nie osiągnie płynności.

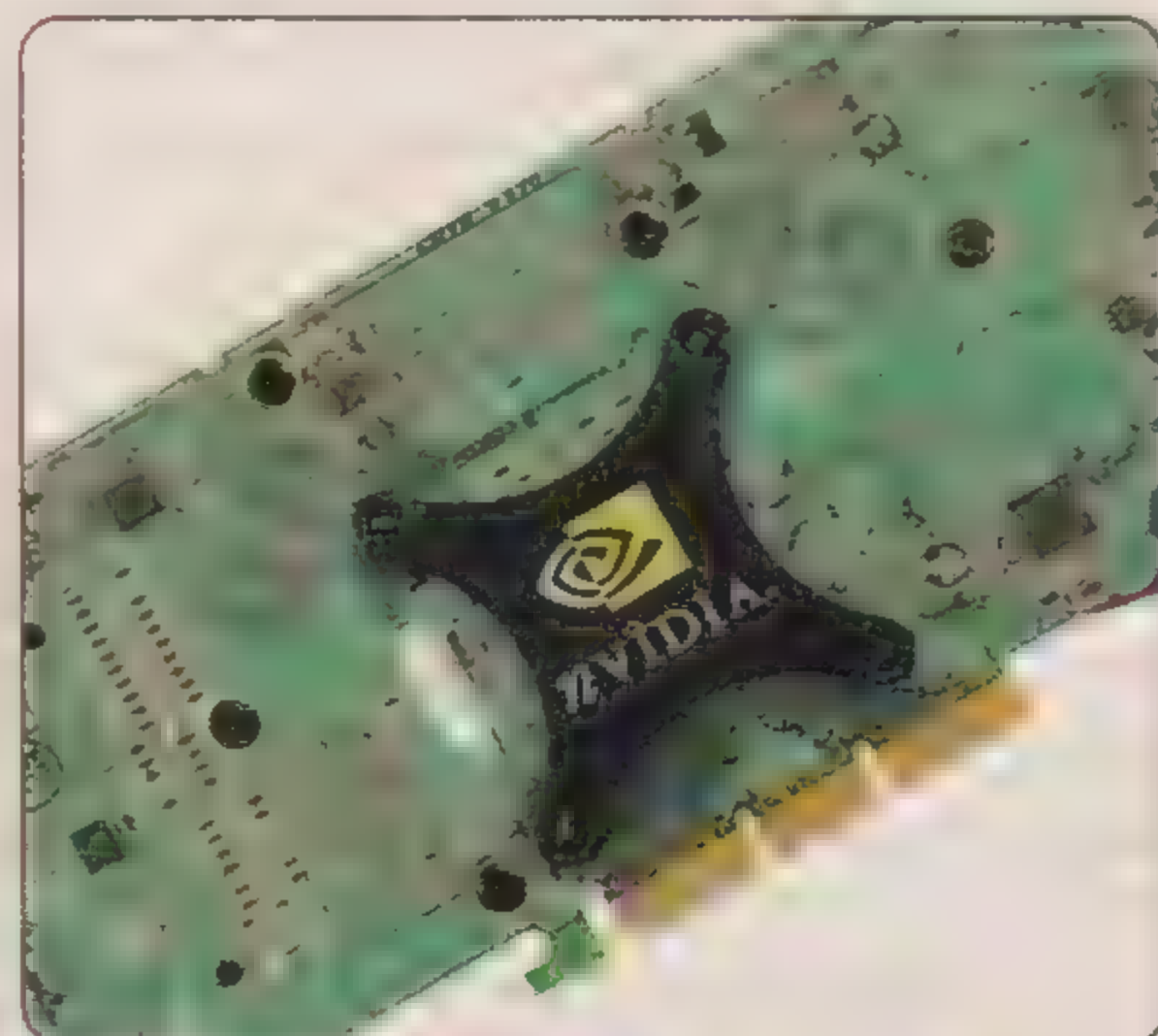
I nie ma się czemu dziwić, pojedyncze modele w tej grze mają nierzadko taką złożoność, jak całe poziomy w pierwszym UNREAL’u!

Demon prędkości

Pierwsze testy wydajności nowego GeForce’a robią wręcz piorunujące wrażenie. Wynika z nich bowiem, że GeForce 6800 Ultra jest szybszy od FX-a 5950 średnio aż dwukrotnie. Nierzadko różnice te są jeszcze większe. Wiele wskazuje więc na to, że mamy do czynienia z niespotykanym dotąd wzrostem wydajności w stosunku do poprzedniego modelu. A przecież to dopiero początek. Gdy tylko pojawiły się nowsze wersje sterowników, wydajność GeForce’a 6800 Ultra jeszcze wzrosła, przekraczając w 3Dmark’u 03 granicę 15000 punktów! O tym, jak dobry jest to wynik, niech świadczy fakt, że najwydajniejsze dotychczas wersje układów ATI i NVIDIA rzadko kiedy przekraczały 6000 punktów...

Kiedy i jak?

Nowy GeForce debiutuje pod postacią dwóch kart graficznych: GeForce 6800 oraz GeForce 6800 Ultra. Pierwsza z nich posiada „jedynie” 12-potokową architekturę i 128 MB pamięci DDR. Silniejsza wersja posiada 16 potoków renderujących, taktowana jest zegarem na poziomie 400 MHz i współpracuje z 256 MB pamięci GDDR3 o efektywnym taktowaniu 1100 MHz. To jednak nie wszystkie różnice. GeForce 6800 Ultra posiada bowiem aż dwa złącza zasilania i wymaga bardzo mocnego zasilacza. NVIDIA zaleca, by miał on moc co najmniej 480 W! By więc pobawić się najwydajniejszym GeForce’em 6800, nie wystarczy wydać 500 euro na samą kartę, ale trzeba także zainwestować kolejne 100 w nowy, silny zasilacz. Na szczęście, 12-potokowa wersja NV40 (cena około 300 euro) ma mieć



A na precach wielkie logo NVIDIA – tak na wszelki wypadek, żebyś nie zapomniał, kto stworzył tego potwora... :-)

mniejszy apetyt na prąd (tylko jedno złącze zasilające). Obydwie karty współpracują natomiast z szyną AGP 8x. Dla spragnionych wszelkich nowości, NVIDIA przygotowuje także wersje, współpracujące z szyną o nazwie PCI Express. Całkowite przejście na nową szynę nastąpić ma jesienią, kiedy zadebiutuje odświeżona wersja NV40...

Co na to ATI?

Radeon X800 – tak będzie nazywać się nowa rodzina układów graficznych firmy ATI. Na początku maja zadebiutować ma jej słabszy przedstawiciel. Radeon X800Pro posiadać będzie 12 potoków renderujących i składać się ma z około 170-180 milionów tranzystorów. Mocniejsza wersja, Radeon X800XT, ma swoją premierę kilka tygodni później. Model XT złożony będzie najprawdopodobniej z przeszło 200 milionów tranzystorów i charakteryzować się ma w pełni 16-potokową architekturą. Nie znamy jeszcze zegara, z jakim obydwa układy będą pracować. Mówi się jednak, że proces produkcji w wymiarze 0.13 mikrona pozwoli rozpędzić mocniejszą wersję zegara do około 600 MHz, a więc dużo więcej, aniżeli GeForce 6800 Ultra. Między innymi właśnie dlatego nowy Radeon najprawdopodobniej będzie jeszcze wydajniejszy aniżeli NV40! Niestety, rodzina układów X800 nie jest całkowicie nowym rozwiązaniem, a jedynie znacznym rozwinięciem znanej nam już od dłuższego czasu architektury Radeonów R3xx. Oznacza to, że nowe układy ATI, w odróżnieniu od NV40, będą kompatybilne jedynie z Shaderami w wersji 2.0+ (niewykluczone jednak, że rozwiązanie to w większości spełni specyfikację 3.0). Firma ta najwyraźniej zakłada, że do czasu popularyzacji Shaderów 3.0 jeszcze długa droga, i gdy to w końcu nastąpi, ATI będzie już miała gotowy, całkowicie nowy układ o kodowej nazwie R500. Czas pokaże, czy ten plan się powiedzie...

Z ostatniej chwili

Wobec NVIDIA wysunięto zarzut, że do testów wydajności nowego GeForce’a przygotowała... specjalne sterowniki zaniżające jakość tekstu, przez co produkty ATI wypadły gorzej! Czy to prawda, czy tylko prowokacja? Na tą odpowiedź czeka cały komputerowy świat.

Słowniczek

• **Anty-Aliasing** – technologia mająca na celu niwelowanie dobrze nam znanego efektu „schodów”, a więc postrzępionych przejść pomiędzy sąsiadującymi ze sobą w liniach ukośnych pikselami.

• **Filtrowanie anizotropowe** (Anisotropic filtering) – anizotropia to zniekształcenie pikseli na powierzchni pokrytej teksturą. Zwykle objawia się to przez rozmazanie elementu obrazu. Efekt ten niwelować ma właśnie filtrowanie anizotropowe.

• **Piksel (pixel)** – element obrazu; punkt na obrazie lub ekranie.

• **Texel** – pojedynczy element tekstury.

• **Tekstura** – dwuwymiarowy obraz, który jest wykorzystywany do pokrycia powierzchni modelowanego obiektu 3D.

• **Rendering** – proces przedstawienia sceny 3D, podczas którego określane jest położenie każdego punktu w przestrzeni i jego kolor.

Przydatne gadżety



del D-390 ma matrycę z 2,11 milionami pikseli, ekran LCD o przekątnej 1,8" i czułości wg ISO od 100 do 200. Oba aparaty Olympus mają obiektyw o ogniskowej 5mm oraz cyfrowy zoom 2,5x. Jako nośniki pamięci w obu modelach wykorzystano karty xD-Picture Card (obsługiwane pojemności to: 16, 32, 64, 128, 256 i 512 MB). Również oba modele zgodne są ze standardami JPEG, obsługują Exif 2.2, Print Image matching II, DPOF oraz Quick Time Motion JPEG. Zasilanie? Dwa akumulatory AA NIMH, bateria litowa LB 01 (CR V3), 2 baterie alkaliczne AA bądź zasilacz sieciowy C-3AC.

Wakacje w sumie coraz bliżej, może warto pomyśleć o jakimś sprytnym „cyfraku” do uwiecznienia swoich szaleństw?

Xen – konkurent iPod’a

Najmłodszemu dziecku firmy Apple – miniaturowemu odtwarzaczowi iPod Mini – rośnie skośnooki konkurent. Groovox Xen to japońska odpowiedź na najnowsze urządzenie Apple’a.

Produkt japońskiej firmy Milestone ma podobne wymiary (75x35x17mm) i interfejs (obsługiwane kciukiem pokrętki). Jako nośnik danych nie wykorzystuje jednak dysku twardego, a pamięć flash. Elegancka, czarno-srebrna obudowa z aluminium oraz wyświetlacz EL nadają urządzeniu ekskluzywny charakter. Odtwarzacz posiada wbudowany tuner radiowy, dyktafon i obsługuje formaty MP3, WMA oraz ASF. Będzie dostępny od połowy kwietnia w wersjach ze 128 MB i 256 MB pamięci.

Groovox Xen waży zaledwie 40 g, na jednym ładowaniu baterii może pracować do 16 godzin. Niestety, cena urządzenia nie została jeszcze ujawniona.



Tanie skanowanie

Firma AB, będąca na terenie Polski autoryzowanym dystrybutorem produktów firmy BenQ (m.in. monitora LCD, który wziął udział w teście w tym numerze CLUCKA!), poszerzył ofertę o nowy skaner z serii Value – BenQ 5000U. Jest to typowy jedno-przebiegowy skaner płaski, a jego przeznaczeniem są typowo domowe zastosowania. Świadczy o tym – oprócz całkiem przyzwoitych parametrów (poniżej najważniejsze z nich) – również sugerowana cena detaliczna, która wynosi 225 zł brutto.

Dane techniczne:

- rozmiar skanowanego dokumentu: A4
- rozdzielczość optyczna: 1200 x 2400 dpi
- rozdzielczość interpolowana: 19200 x 19200 dpi
- głębia koloru: 48-bitowa
- komunikacja z komputerem: interfejs USB 1.1
- wymiary i waga: 412 x 258 x 73 mm; 2,1 kg

Poszukaj w Sieci...

Korzystając z Internetu, każdy może zdobyć dużą wiedzę o dowolnym zagadnieniu związanym z komputerami. Aby oszczędzić ci poszukiwań, przygotowaliśmy listę naszym zdaniem najlepszych serwisów o sprzęcie.

<http://www.pclab.pl>

Strona dla miłośników rozbudowanych testów różnego rodzaju sprzętu, niekoniecznie strictly komputerowego. Obok kart graficznych znajdziesz tu testy odtwarzaczy MP3.

<http://www.twojpc.pl>

Dużo newsów, ciekawe działy, sporo testów. Szczególnie interesujące są działy dla czytelników, gdzie można wymieniać opinie i uzyskać porady.

<http://www.pc-max.pl>

Strona ma ambicje być wielkim portalem informacyjnym o technologii IT. Na razie jest to jeszcze niewielki wortalik, ale trzymamy za redakcję kciuki. W każdym razie warto tu zajrzeć, a już znajdzie się coś, co umknęło innym?

<http://www.benchmark.pl>

Jak sama nazwa wskazuje, serwis zajmuje się głównie porównywaniem sprzętu. Trzeba przyznać, że robi to bardzo dobrze. Jeśli szukasz rankingów, testów i porównań, koniecznie tu zajrzyj.

<http://www.wgk.com.pl>

Strona Warszawskiej Giełdy Komputerowej od kilku lat jest doskonałym barometrem cenowym. Dawno, dawno temu, w czasach, kiedy nie było jeszcze sklepów internetowych, jedynie tutaj można było zorientować się w cenach. Teraz też warto tu zajrzeć, choćby dla ciekawych artykułów o sprzęcie (choć dawno nie było nic nowego).

<http://www.frazpc.pl>

W odróżnieniu od większości opisywanych tu serwisów, na FrazPC znajdziesz informacje nie tylko o sprzęcie, lecz również o szeroko rozumianych nowych technologiach. Jeśli chcesz być na bieżąco, zaglądaj tu często.

<http://infopc.pl>

Jeden z niezależnych serwisów, w którym można znaleźć ciekawe recenzje i testy. InfoPC nie jest może nazbyt rozbudowany, ale warto tu zaglądać, ponieważ często pojawiają się ciekawe tematy, których nie znajdziesz na innych stronach.

<http://nvision.pl>

Nvision to serwis o kartach graficznych. Znajdziesz tu dużo informacji o nowościach na rynku, porównania, testy i recenzje. Dowiesz się sporo o chłodzeniu i poczytasz o sterownikach.

<http://www.overclockers.pl>

Tego adresu nie trzeba przedstawiać nikomu, kto zajmuje się podkręcaniem. Rozpalenie procesorów do czerwoności lub czterocyfrowe fps'y w grach to chleb powszedni dla redakcji Overclockers.pl.

Warto zajrzeć też na:

- <http://www.dzkie.net/>
- <http://www.oc-serwis.pl/>
- <http://www.moded-kompz.net>

Tutaj zobaczysz, jak w łatwy sposób z pocziwego peceta zrobić lampkę nocną lub — nie bójmy się tego słowa — dzieło sztuki.

- <http://www.modernizacje.net/>
- <http://mod-works.com/>

Nigdy więcej żonglowania płytami

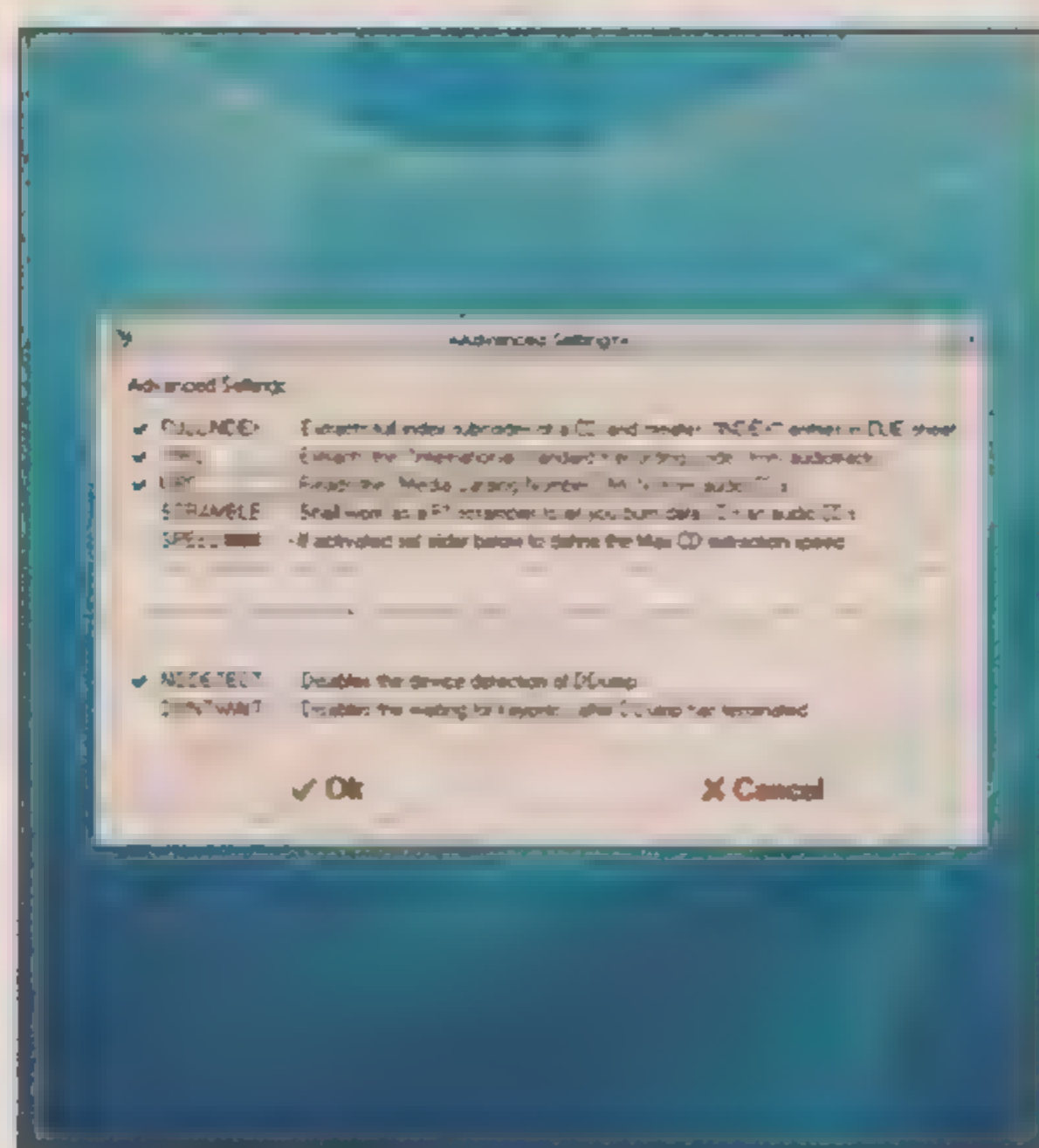
Nie lubisz, gdy w trakcie zabawy gra prosi cię o włożenie drugiego cedeka? A może przeszkadza ci szum wirującej płyty? Jest na to rada!

Wszystkich tych nieprzyjemnych dokuczliwości można pozbyć się za pomocą wirtualnego czytnika płyt. Wirtualnego, dlatego że po pierwsze, nie trzeba montować w komputerze, a po drugie, płyty, które są przez niego obsługiwane, również nie należą do typowych.

DAEMON Tools

Na rynku istnieje kilka programów emulujących czytniki CD i DVD. Do najpopularniejszych należy program DAEMON Tools (www.daemon-tools.cc, ostatnia wersja 3.46). Jego główną zaletą jest to, że jest darmowy. Nie bez znaczenia jest również fakt, że obsługuje wiele formatów zabezpieczeń wykorzystywanych przez producentów gier.

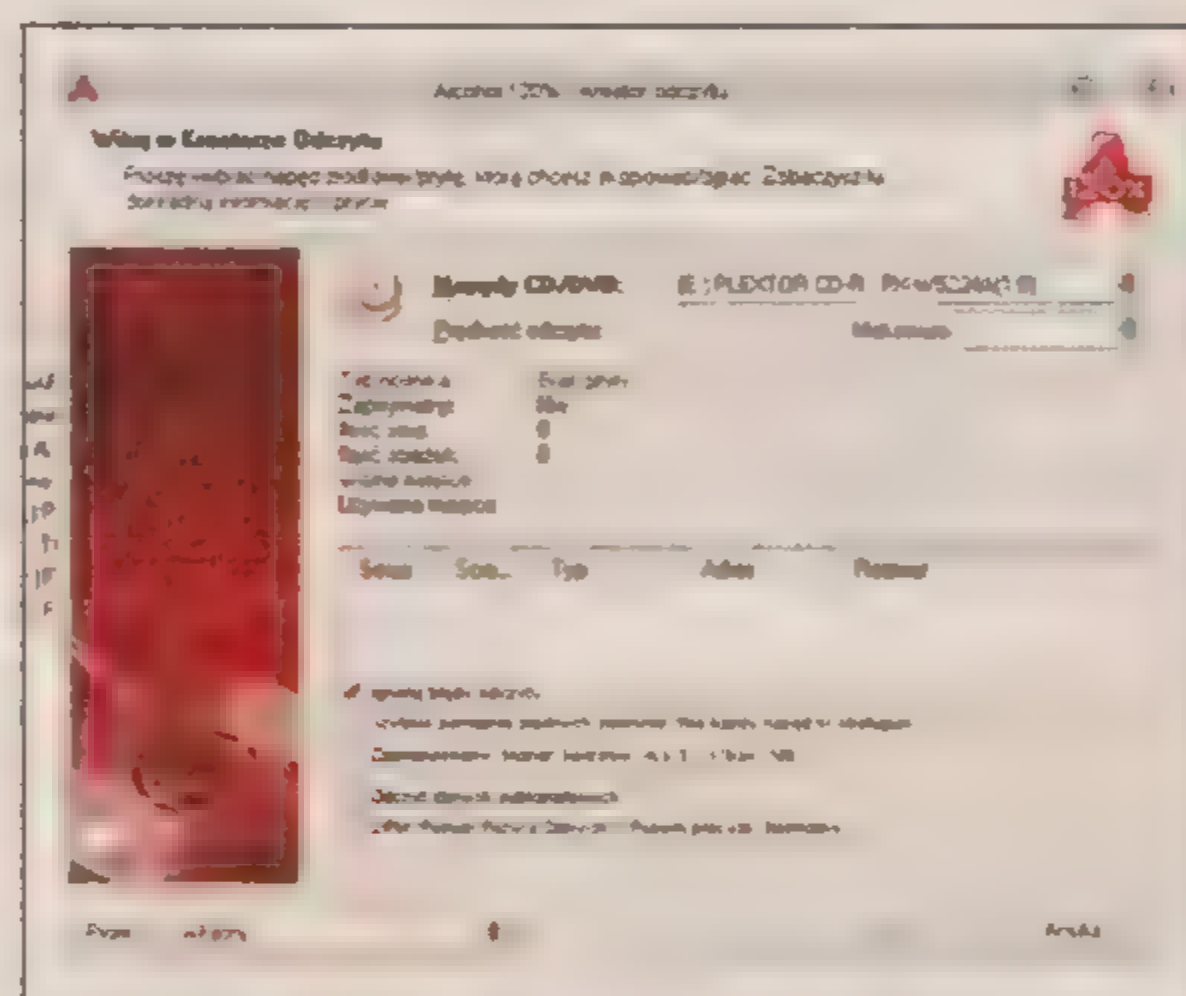
Instalacja programu jest bardzo prosta. Wystarczy ściągnąć plik instalacyjny, uruchomić go i podążać za wskazówkami ukazującymi się na monitorze. Po udanej instalacji na twoim komputerze pojawi się dodatkowy napęd DVD. Będziesz mógł go zobaczyć na przykład po wejściu do „Mojego komputera”. Kolejny krok to przygotowanie „płyty”, które będziesz mógł w tym napędzie odtwarzać (listę obsługiwanych formatów znajdziesz w ramce).



DDump i inni

Dobrym programem do darmowego przygotowywania wirtualnych dysków (obrazów płyt) jest aplikacja DDump (www.geocities.com/ddumpfrontend). Instalacja programu nie jest trudniejsza niż Deamon Tool. Jeśli poradziłeś sobie z tym pierwszym, nie będziesz miał problemu z DDump. Po uruchomieniu programu musisz wskazać czytnik (tym razem ten rzeczywisty), w którym znajduje się kopiowana przez ciebie płyta, i wybrać sposób wykonania obrazu. DDump obsługuje większość popularnych zabezpieczeń. Musisz je tylko wykryć.

Innym ciekawym programem, który łączy w sobie wiele zaawansowanych funkcji (nie tylko przygotowywanie obrazów płyt, lecz również instalowanie wirtualnych napędów i wypalanie ich na jak najbardziej rzeczywistych płytach), jest aplikacja Alcohol 120% (www.alcohol-software.com). Program ma jedną wadę — kosztuje prawie 50\$. Zanim zapłacisz, możesz go testować przez 30 dni.



A-Ray Scanner

W wykrywaniu zabezpieczeń wykorzystywanych na płytach CD/DVD miłośnicy królują nam program A-Ray Scanner (www.aray-software.com). Po zainstalowaniu programu można od razu przystąpić do wykrywania zabezpieczeń. Program ma sporo dostępnych opcji i na pierwszy rzut oka może wydawać się nieco skomplikowany, ale to tylko pozory. Najważniejszym przyciskiem, którym od razu powinniśmy się zainteresować, jest „Scan CD”. Po naciśnięciu tegoż, program przystąpi do przeczesywania płyty w poszukiwaniu zabezpieczeń. Po kilku pełnych niepewności chwilach dowiesz się, jaką metodą zabezpieczona jest twoja płyta. Możliwości programu są naprawdę imponujące, ponieważ potrafi on skanować nie tylko płyty z oprogramowaniem do pecetów, ale również krążki z muzyką, płyty DVD oraz płyty z grami na konsole. Uwaga! W niektórych przypadkach gra, którą chcesz przeskanować, musi być zainstalowana.

Co dalej?

Jeśli już wykonasz prawidłowy obraz płyty, możesz przenieść go jak zwykły plik w dowolne miejsce na dysku twardym (na przykład do katalogu „Obrazy”). Teraz, jeśli chcesz skorzystać z tego krążka, nie musisz już wertować półki, tylko po prostu kliknąć na plik z obrazem, a płyta powinna bez problemów załadować się do wirtualnego czytnika. Po załadowaniu płyty możesz przeglądać jej zawartość tak samo jak w przypadku zwykłych CD-ROM'ów.



Formaty obrazów płyt obsługiwane przez Deamon Tool:

- .bin/.cue (tworzone np. przez CDRWin'a, BlindWrite'a)
- .iso (również tworzone przez program Easy CD Creator)
- .ccd (CloneCD)
- .nrg (format programu Nero Burning ROM) w przypadku gdy w systemie jest zainstalowany program ImageDrive
- .mds (format emulatora FantomCD)

Niektóre opcje dostępne w Deamon Tool:

- Virtual CD/DVD-ROM > Device > Mount Image — ręczne wskazanie pliku z obrazem
- Set number of devices — możesz ustalić ilość wirtualnych napędów lub wyłączyć/włączyć (Disable). Za pomocą Deamon Tools możesz utworzyć w systemie do 4 wirtualnych napędów CD/DVD.
- Emulation — możesz wskazać rodzaj zabezpieczenia płyty.

Legalne to, czy nie?!

Zastanawiasz się pewnie, czy nie namawiamy cię przypadkiem do piractwa. Otóż nie, art. 75 ustawy o prawie autorskim mówi wyraźnie, że **każdy, kto ma na to ochotę, może zrobić sobie kopię bezpieczeństwa nośnika** (obejmuje to również „obrazy” płyt). Jest to bardzo wygodne rozwiązanie, ponieważ zamiast ryzykować uszkodzenie oryginalnego krążka, na co dzień używasz kopii, gdy tymczasem oryginał spoczywa sobie w bezpiecznym miejscu. Oczywiście są pewne ograniczenia w robieniu takich kopii. Mianowicie, **możesz wykonać tylko jedną kopię naraz, nie możesz jej nikomu odsprzedać ani w jakikolwiek sposób rozpowszechniać**. Jeśli umowa licencyjna nie stanowi inaczej, nie możesz instalować gry lub programu na więcej niż jednym komputerze. Oznacza to, że **nie możesz używać jednocześnie oryginału oraz kopii**.

Steruj komputerem przez Internet

Z dowolnego miejsca na Ziemi możesz zarządzać swoim PC. Jeśli tylko masz połączenie z Siecią...

Pewnie nie raz zdarzyło się, że wyszedłeś z domu, zostawiając w komputerze jakieś ważne pliki. Zazwyczaj tego nieprzyjemnego odkrycia dokonuje się o wiele za późno, na przykład tuż przed drzwiami kolegi, który trzy razy wysłał SMS'a: „Tylko nie zapomnij plików!”. Na szczęście istnieje w Windowsach XP Professional ciekawa i prosta usługa, która umożliwia zdalną obsługę pceta. Jeśli poprawnie ją skonfigurujesz, będziesz miał dostęp do swoich danych z dowolnego komputera podłączonego do Internetu. Oprócz dostępu do zasobów, będziesz mógł wykonywać większość operacji tak jakbyś siedział przed własnym monitorem.

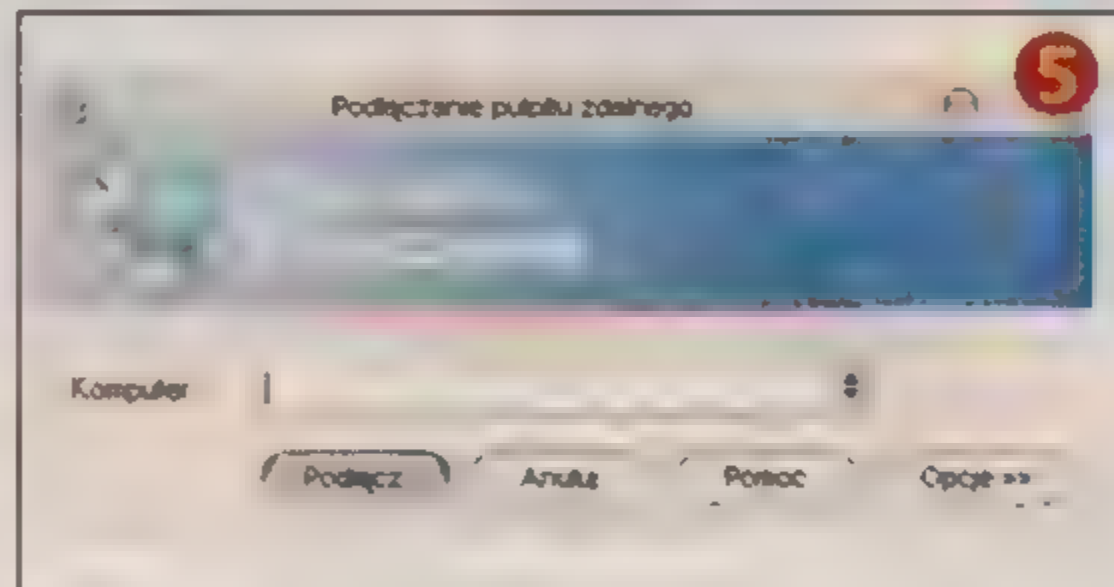
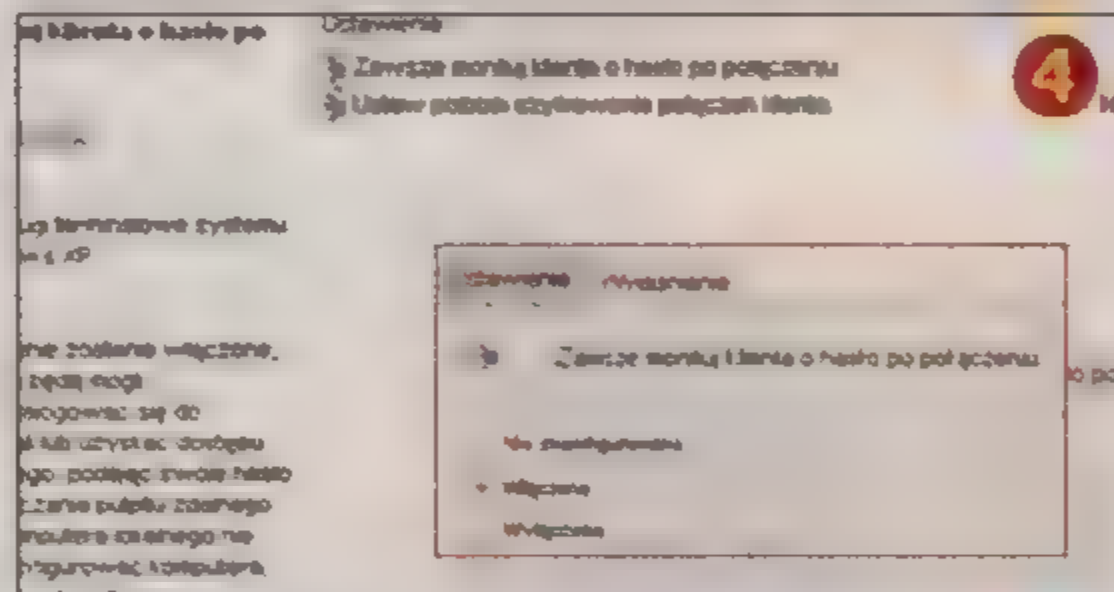
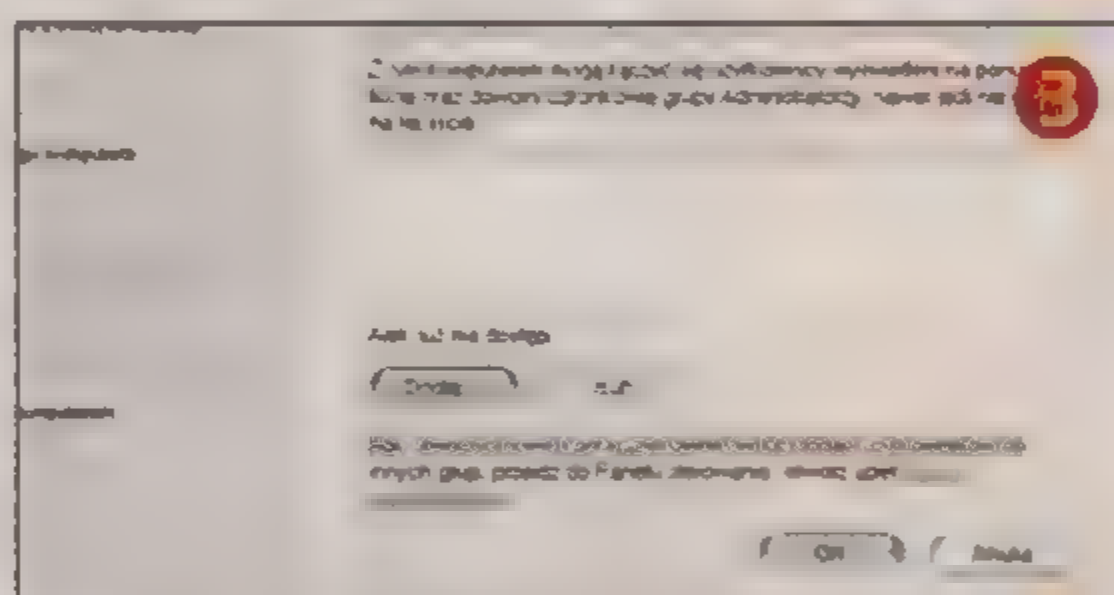
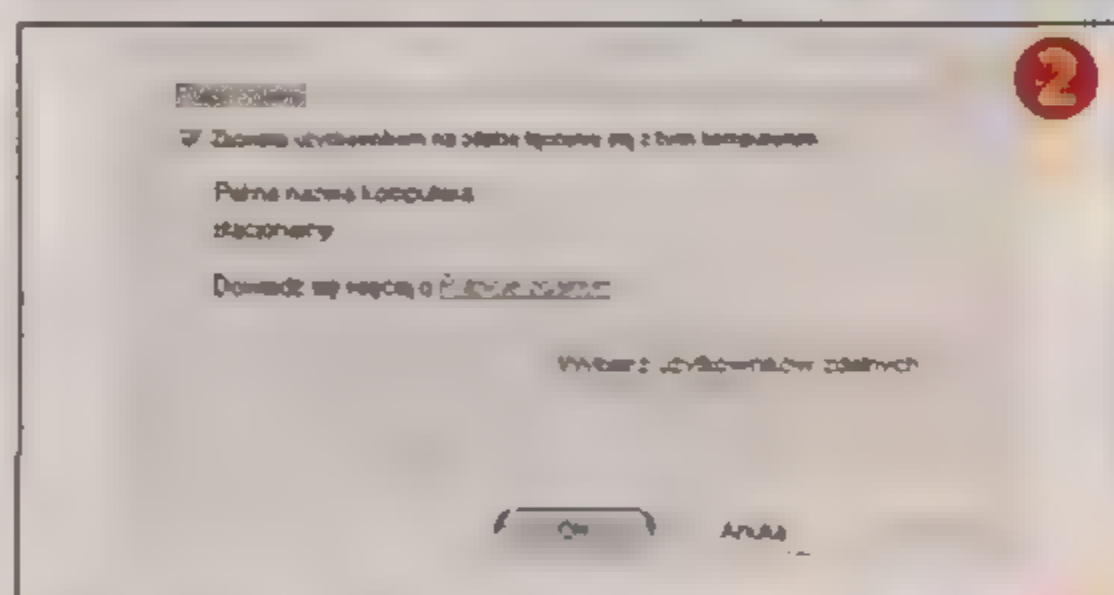
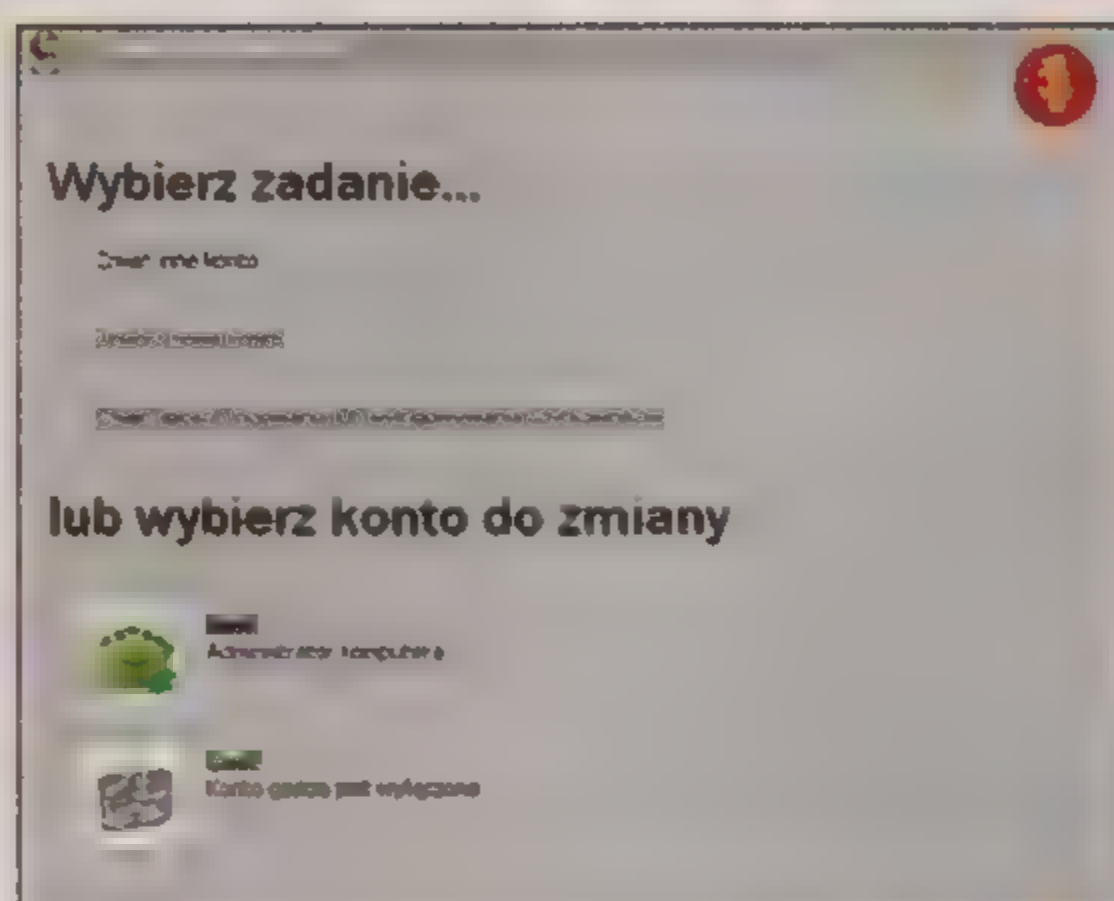
Host

Skonfigurowanie usługi Pulpitu Zdalnego nie powinno zająć ci dłużej niż kilka chwil. Wprawny użytkownik, jakim zapewne jesteś, poradzi sobie ze wszystkim bez problemu. Konfigurację zaczynasz od komputera, który będzie udostępniał swoje zasoby, fachowo zwanego Hostem. Tu od razu uwaga – jeśli chcesz bawić się w udostępnianie Pulpitu Zdalnego, musisz mieć na komputerze uprawnienia administratora. Aby się o tym przekonać, musisz wejść do „Panelu sterowania / Konta użytkowników” i tam sprawdzić, czy przy nazwie twojego konta jest oznaczenie „Administrator komputera” ❶.

Samo włączenie usługi jest proste jak... po prostu jest bardzo proste. Wystarczy wejść do „Panel sterowania / System” i w zakładce „Zdalny” zapaszkować opcję: „Zezwalaj użytkownikom na zdalne łączenie się z tym komputerem” ❷. Następnie określasz, którzy użytkownicy mogą wejść do twojego kompa ❸ i sprawa załatwiona. Jeśli po otwarciu kont użytkowników okaże się, że nie ma żadnych kont to wyboru, nie znaczy to wcale, że nie możesz ustalić dostępu. Znaczy to tyle, że wszystkie konta na tym komputerze mają prawa administratora, a tego typu konta mają dostęp zagwarantowany automatycznie i nie trzeba ich dodawać ręcznie.

Opisane wyżej czynności są wystarczające dla większości użytkowników. Jednak wielu administratorów z pewnością będzie chciało skorzystać z ustawień zaawansowanych. Słusznie zresztą, bo zanim coś się wystawi na świat, warto dowiedzieć się jak najwięcej o zabezpieczeniach i dodatkowych opcjach.

Zaawansowane opcje dostępu zaszyte są w „Zasadach grupy”, do których dostaniesz się poprzez: „Start / uruchom / gpe-



dit.msc”. Znajduje się tam wiele opcji pogrupowanych w dwa moduły: „Konfiguracja komputera” oraz „Konfiguracja użytkownika”. W naszym krótkim opisie skupimy się tylko na niektórych opcjach związanych z bezpieczeństwem, ponieważ opisanie całości zajęłoby co najmniej pół numeru. Najważniejsze opcje zaszyte są w folderze, do którego dociera się wybierając: Konfiguracja komputera / Szablony administracyjne / Składniki systemu Windows / Usługi terminalowe / Szyfrowanie i Zabezpieczenia ❹.

Pierwsza opcja, na którą należy zwrócić uwagę, to „Zawsze monitoruj klienta o hasło po połączeniu”. Wymusza ona podawanie hasła przy korzystaniu ze Zdalnego Pulpitu. Jeśli nie zostanie uaktywniona, przy

odrobinie samozaparcia i wiedzy użytkownicy będą mogli uzyskiwać hasło automatycznie. Aby uruchomić to zabezpieczenie, należy kliknąć na nie dwukrotnie i zaznaczyć opcję „Włączone”. Drugim istotnym ustawieniem jest poziom szyfrowania przesyłanych danych. Po wybraniu opcji „Ustaw poziom szyfrowania danych” można określić, czy serwer będzie wymuszał szyfrowanie 128-bitowe, czy ustalał poziom szyfrowania według ustawień klienta. Oczywiście zalecamy szyfrowanie 128-bitowe (opcja – „Poziom wysoki”).

Uwaga! Zanim zaczniesz konfigurować drugi komputer (klienta), konieczne dowiedzieć się, jaki jest numer zewnętrzny IP komputera hosta. Najszybciej dowiesz się tego, wchodząc na stronę: <http://whatismyip.com>.

Klient

Klient to komputer, który będzie łączył się z naszym Hostem. Instalację klienta zdalnego pulpitu rozpoczynamy od uruchomieniu programu „msrdpcli.exe”, który znajduje się na oryginalnej płytce instalacyjnej Windows XP w folderze „Support \ Tools” lub na stronie Microsoftu. Klient Zdalnego Pulpitu pracuje poprawnie na wszystkich wersjach Okienek, począwszy od Windowsów 95. Po udanej instalacji skrót do klienta powinien znajdować się w: „Start / Programy / Akcesoria / Komunikacja” ❺. Po naciśnięciu skrótu najlepiej od razu wybrać przycisk „Opcje”, ponieważ proste logowanie jest w większości przypadków niewystarczające. W linii „Komputer” wprowadź IP twojego komputera (Hosta). „Nazwa użytkownika” to ta, którą masz u siebie na komputerze (na przykład: „Killer”), natomiast pole „Hasło” najlepiej pozostawić puste. Domenę ustalamy w zależności od sposobu organizacji twojej sieci lokalnej, a potrzebne informacje na ten temat najlepiej jest uzyskać od administratora.

To by było na tyle. Jeśli wszystko przebiegnie zgodnie z planem, powinieneś uzyskać dostęp. Teraz możesz swobodnie korzystać ze swoich plików, uruchamiać różne programy i korzystać z wszelkich urządzeń, na przykład z drukarki.

Przejdź przez mur...

Jeśli chcesz uzyskać dostęp do swojego komputera spoza chronionej Firewalliem sieci lokalnej, należy pamiętać o odblokowaniu odpowiedniego portu na zaporze. Dla usługi Pulpit Zdalny domyślnie jest to port 3389. Korzystając z wbudowanej w XP zapory połączenia internetowego, zaznacza się jedynie opcję Pulpit Zdalny w zaawansowanych ustawieniach Firewalla.

✉ tekst: Alexander Winciorek

RĘCE DO GÓRY



CENY W DÓŁ PIENIĄDZE NA STÓŁ!



**TYŁKO
49,90,-**

**microcom
NETSTARTER**

FAXMODEM ANALOGOWY

Zamów:

Tel: 0801 88 77 33

Koszt połączenia 0,35 zł z VAT niezależnie od czasu trwania rozmowy

**SMS: ZAM.CL.M.dane adresowe
na numer 7164** Koszt SMSa 1,22 zł z VAT

Internet:

<http://netstarter.kikom.pl>

Dostępny także w dobrych sklepach

[illegible]

The following table lists the number of
 persons who have been convicted of
 the crime of Vandalism in the State of
 New York for the years 1980 through 1984.
 The table is divided into two columns:
 "Total" and "Male". The "Total" column
 shows the total number of persons convicted,
 and the "Male" column shows the number of
 males convicted. The data is as follows:

Year	Total	Male
1980	1,234	1,012
1981	1,345	1,123
1982	1,456	1,234
1983	1,567	1,345
1984	1,678	1,456

Source: New York State Department of Corrections, Bureau of Statistics.

Wojciech Kozłowski, 1947, w USA, w tym czasie
w wieku 18 lat, w 1964 w wieku 34 lat, 1967
w wieku 37 lat, w wieku 40 lat, 1970 w wieku 43 lat, 1973 w wieku 46 lat, 1976 w wieku 49 lat, 1979 w wieku 52 lat, 1982 w wieku 55 lat, 1985 w wieku 58 lat, 1988 w wieku 61 lat, 1991 w wieku 64 lat, 1994 w wieku 67 lat, 1997 w wieku 70 lat, 2000 w wieku 73 lat, 2003 w wieku 76 lat, 2006 w wieku 79 lat, 2009 w wieku 82 lat, 2012 w wieku 85 lat, 2015 w wieku 88 lat, 2018 w wieku 91 lat, 2021 w wieku 94 lat, 2024 w wieku 97 lat, 2027 w wieku 100 lat, 2030 w wieku 103 lat, 2033 w wieku 106 lat, 2036 w wieku 109 lat, 2039 w wieku 112 lat, 2042 w wieku 115 lat, 2045 w wieku 118 lat, 2048 w wieku 121 lat, 2051 w wieku 124 lat, 2054 w wieku 127 lat, 2057 w wieku 130 lat, 2060 w wieku 133 lat, 2063 w wieku 136 lat, 2066 w wieku 139 lat, 2069 w wieku 142 lat, 2072 w wieku 145 lat, 2075 w wieku 148 lat, 2078 w wieku 151 lat, 2081 w wieku 154 lat, 2084 w wieku 157 lat, 2087 w wieku 160 lat, 2090 w wieku 163 lat, 2093 w wieku 166 lat, 2096 w wieku 169 lat, 2099 w wieku 172 lat, 2102 w wieku 175 lat, 2105 w wieku 178 lat, 2108 w wieku 181 lat, 2111 w wieku 184 lat, 2114 w wieku 187 lat, 2117 w wieku 190 lat, 2120 w wieku 193 lat, 2123 w wieku 196 lat, 2126 w wieku 199 lat, 2129 w wieku 202 lat, 2132 w wieku 205 lat, 2135 w wieku 208 lat, 2138 w wieku 211 lat, 2141 w wieku 214 lat, 2144 w wieku 217 lat, 2147 w wieku 220 lat, 2150 w wieku 223 lat, 2153 w wieku 226 lat, 2156 w wieku 229 lat, 2159 w wieku 232 lat, 2162 w wieku 235 lat, 2165 w wieku 238 lat, 2168 w wieku 241 lat, 2171 w wieku 244 lat, 2174 w wieku 247 lat, 2177 w wieku 250 lat, 2180 w wieku 253 lat, 2183 w wieku 256 lat, 2186 w wieku 259 lat, 2189 w wieku 262 lat, 2192 w wieku 265 lat, 2195 w wieku 268 lat, 2198 w wieku 271 lat, 2201 w wieku 274 lat, 2204 w wieku 277 lat, 2207 w wieku 280 lat, 2210 w wieku 283 lat, 2213 w wieku 286 lat, 2216 w wieku 289 lat, 2219 w wieku 292 lat, 2222 w wieku 295 lat, 2225 w wieku 298 lat, 2228 w wieku 301 lat, 2231 w wieku 304 lat, 2234 w wieku 307 lat, 2237 w wieku 310 lat, 2240 w wieku 313 lat, 2243 w wieku 316 lat, 2246 w wieku 319 lat, 2249 w wieku 322 lat, 2252 w wieku 325 lat, 2255 w wieku 328 lat, 2258 w wieku 331 lat, 2261 w wieku 334 lat, 2264 w wieku 337 lat, 2267 w wieku 340 lat, 2270 w wieku 343 lat, 2273 w wieku 346 lat, 2276 w wieku 349 lat, 2279 w wieku 352 lat, 2282 w wieku 355 lat, 2285 w wieku 358 lat, 2288 w wieku 361 lat, 2291 w wieku 364 lat, 2294 w wieku 367 lat, 2297 w wieku 370 lat, 2300 w wieku 373 lat, 2303 w wieku 376 lat, 2306 w wieku 379 lat, 2309 w wieku 382 lat, 2312 w wieku 385 lat, 2315 w wieku 388 lat, 2318 w wieku 391 lat, 2321 w wieku 394 lat, 2324 w wieku 397 lat, 2327 w wieku 400 lat, 2330 w wieku 403 lat, 2333 w wieku 406 lat, 2336 w wieku 409 lat, 2339 w wieku 412 lat, 2342 w wieku 415 lat, 2345 w wieku 418 lat, 2348 w wieku 421 lat, 2351 w wieku 424 lat, 2354 w wieku 427 lat, 2357 w wieku 430 lat, 2360 w wieku 433 lat, 2363 w wieku 436 lat, 2366 w wieku 439 lat, 2369 w wieku 442 lat, 2372 w wieku 445 lat, 2375 w wieku 448 lat, 2378 w wieku 451 lat, 2381 w wieku 454 lat, 2384 w wieku 457 lat, 2387 w wieku 460 lat, 2390 w wieku 463 lat, 2393 w wieku 466 lat, 2396 w wieku 469 lat, 2399 w wieku 472 lat, 2402 w wieku 475 lat, 2405 w wieku 478 lat, 2408 w wieku 481 lat, 2411 w wieku 484 lat, 2414 w wieku 487 lat, 2417 w wieku 490 lat, 2420 w wieku 493 lat, 2423 w wieku 496 lat, 2426 w wieku 499 lat, 2429 w wieku 502 lat, 2432 w wieku 505 lat, 2435 w wieku 508 lat, 2438 w wieku 511 lat, 2441 w wieku 514 lat, 2444 w wieku 517 lat, 2447 w wieku 520 lat, 2450 w wieku 523 lat, 2453 w wieku 526 lat, 2456 w wieku 529 lat, 2459 w wieku 532 lat, 2462 w wieku 535 lat, 2465 w wieku 538 lat, 2468 w wieku 541 lat, 2471 w wieku 544 lat, 2474 w wieku 547 lat, 2477 w wieku 550 lat, 2480 w wieku 553 lat, 2483 w wieku 556 lat, 2486 w wieku 559 lat, 2489 w wieku 562 lat, 2492 w wieku 565 lat, 2495 w wieku 568 lat, 2498 w wieku 571 lat, 2501 w wieku 574 lat, 2504 w wieku 577 lat, 2507 w wieku 580 lat, 2510 w wieku 583 lat, 2513 w wieku 586 lat, 2516 w wieku 589 lat, 2519 w wieku 592 lat, 2522 w wieku 595 lat, 2525 w wieku 598 lat, 2528 w wieku 601 lat, 2531 w wieku 604 lat, 2534 w wieku 607 lat, 2537 w wieku 610 lat, 2540 w wieku 613 lat, 2543 w wieku 616 lat, 2546 w wieku 619 lat, 2549 w wieku 622 lat, 2552 w wieku 625 lat, 2555 w wieku 628 lat, 2558 w wieku 631 lat, 2561 w wieku 634 lat, 2564 w wieku 637 lat, 2567 w wieku 640 lat, 2570 w wieku 643 lat, 2573 w wieku 646 lat, 2576 w wieku 649 lat, 2579 w wieku 652 lat, 2582 w wieku 655 lat, 2585 w wieku 658 lat, 2588 w wieku 661 lat, 2591 w wieku 664 lat, 2594 w wieku 667 lat, 2597 w wieku 670 lat, 2600 w wieku 673 lat, 2603 w wieku 676 lat, 2606 w wieku 679 lat, 2609 w wieku 682 lat, 2612 w wieku 685 lat, 2615 w wieku 688 lat, 2618 w wieku 691 lat, 2621 w wieku 694 lat, 2624 w wieku 697 lat, 2627 w wieku 700 lat, 2630 w wieku 703 lat, 2633 w wieku 706 lat, 2636 w wieku 709 lat, 2639 w wieku 712 lat, 2642 w wieku 715 lat, 2645 w wieku 718 lat, 2648 w wieku 721 lat, 2651 w wieku 724 lat, 2654 w wieku 727 lat, 2657 w wieku 730 lat, 2660 w wieku 733 lat, 2663 w wieku 736 lat, 2666 w wieku 739 lat, 2669 w wieku 742 lat, 2672 w wieku 745 lat, 2675 w wieku 748 lat, 2678 w wieku 751 lat, 2681 w wieku 754 lat, 2684 w wieku 757 lat, 2687 w wieku 760 lat, 2690 w wieku 763 lat, 2693 w wieku 766 lat, 2696 w wieku 769 lat, 2699 w wieku 772 lat, 2702 w wieku 775 lat, 2705 w wieku 778 lat, 2708 w wieku 781 lat, 2711 w wieku 784 lat, 2714 w wieku 787 lat, 2717 w wieku 790 lat, 2720 w wieku 793 lat, 2723 w wieku 796 lat, 2726 w wieku 799 lat, 2729 w wieku 802 lat, 2732 w wieku 805 lat, 2735 w wieku 808 lat, 2738 w wieku 811 lat, 2741 w wieku 814 lat, 2744 w wieku 817 lat, 2747 w wieku 820 lat, 2750 w wieku 823 lat, 2753 w wieku 826 lat, 2756 w wieku 829 lat, 2759 w wieku 832 lat, 2762 w wieku 835 lat, 2765 w wieku 838 lat, 2768 w wieku 841 lat, 2771 w wieku 844 lat, 2774 w wieku 847 lat, 2777 w wieku 850 lat, 2780 w wieku 853 lat, 2783 w wieku 856 lat, 2786 w wieku 859 lat, 2789 w wieku 862 lat, 2792 w wieku 865 lat, 2795 w wieku 868 lat, 2798 w wieku 871 lat, 2801 w wieku 874 lat, 2804 w wieku 877 lat, 2807 w wieku 880 lat, 2810 w wieku 883 lat, 2813 w wieku 886 lat, 2816 w wieku 889 lat, 2819 w wieku 892 lat, 2822 w wieku 895 lat, 2825 w wieku 898 lat, 2828 w wieku 901 lat, 2831 w wieku 904 lat, 2834 w wieku 907 lat, 2837 w wieku 910 lat, 2840 w wieku 913 lat, 2843 w wieku 916 lat, 2846 w wieku 919 lat, 2849 w wieku 922 lat, 2852 w wieku 925 lat, 2855 w wieku 928 lat, 2858 w wieku 931 lat, 2861 w wieku 934 lat, 2864 w wieku 937 lat, 2867 w wieku 940 lat, 2870 w wieku 943 lat, 2873 w wieku 946 lat, 2876 w wieku 949 lat, 2879 w wieku 952 lat, 2882 w wieku 955 lat, 2885 w wieku 958 lat, 2888 w wieku 961 lat, 2891 w wieku 964 lat, 2894 w wieku 967 lat, 2897 w wieku 970 lat, 2900 w wieku 973 lat, 2903 w

There is no doubt that the use of the term "cultural studies" is a reflection of the fact that the field is still in its infancy. The term is used to describe a range of different approaches to the study of culture, and it is not clear what the term actually means. The term is used to describe a range of different approaches to the study of culture, and it is not clear what the term actually means. The term is used to describe a range of different approaches to the study of culture, and it is not clear what the term actually means.

W tym celu należy przede wszystkim zrehabilitować się, a do tego potrzebne jest przede wszystkim wyrażenie skrępowania. W tym celu należy przede wszystkim zrehabilitować się, a do tego potrzebne jest przede wszystkim wyrażenie skrępowania. W tym celu należy przede wszystkim zrehabilitować się, a do tego potrzebne jest przede wszystkim wyrażenie skrępowania.

[illegible]

Please e-mail your comments to comment@pdxpress.com or
 fax them to (503) 253-1100. Write to: PDX Press,
 10000 NE Broadway, Suite 100, Portland, OR 97220.
 We can also be reached by phone at (503) 253-1100.
 Please call for advertising rates. Our Sales and
 Advertising Director is Sue and she can be
 reached at (503) 253-1100.

The best of these books happened to be *My Mother's House* by Norma Maclean. Although it wasn't my mother's house, it was a small one that I had lived in for a while. I had never read any other book like it, and I had never read any other book like it.

4. **Адресат** – Елсын Төрийнхөө Мөрд
Хэрэгсэл Дэлгэрэнгүй гэдэгт Күмэн Бүр
ханд. Дээрх шийдвэр хэргийг ямархуй
архивтай хийгээрэй гэж үзсэн.

Kask wirtualny jest niezłym wynalazkiem, ale kto by chciał grać w KWAKA z garnkiem na głowie? Rękawice wirtualne? Też niezłe, ale jak w nich podgryzać chipsy podczas zabawy? Na szczęście teraz miłośnicy gier mogą sobie kupić (co prawda na razie tylko w Japonii) prawdziwy, samurajski miecz... do peceta lub konsoli, oczywiście. Urządzenie wyposażone zostało w czujniki ruchu oraz położenia, dzięki czemu dane o wszelkich ciosach i pchnięciach są przekazywane do komputera – tradycjoniści zaś mogą skorzystać ze zwykłych, znanych z padów manetek i przycisków. Miecz wykorzystuje technologię bezprzewodową, dzięki czemu nie grozi nam zaplątanie się w kable podczas zabawy. Zabawka wkrótce powinna trafić do sklepów również w USA.



Każdy, kto miał ZX Spectrum, pamięta, iż najpopularniejszym nośnikiem programów dla tych urządzeń była zwyczajna taśma magnetofonowa, a „rolę” dysku twardego pełnił zwykły magnetofon kasetowy. Być może dzięki urządzeniu koreańskiej firmy Plus-Deck2 już wkrótce posiadacze PC przypomną sobie tamte czasy. Prezentowane poniżej dziwadło jest bowiem następcą dobrze znanego magnetofonu

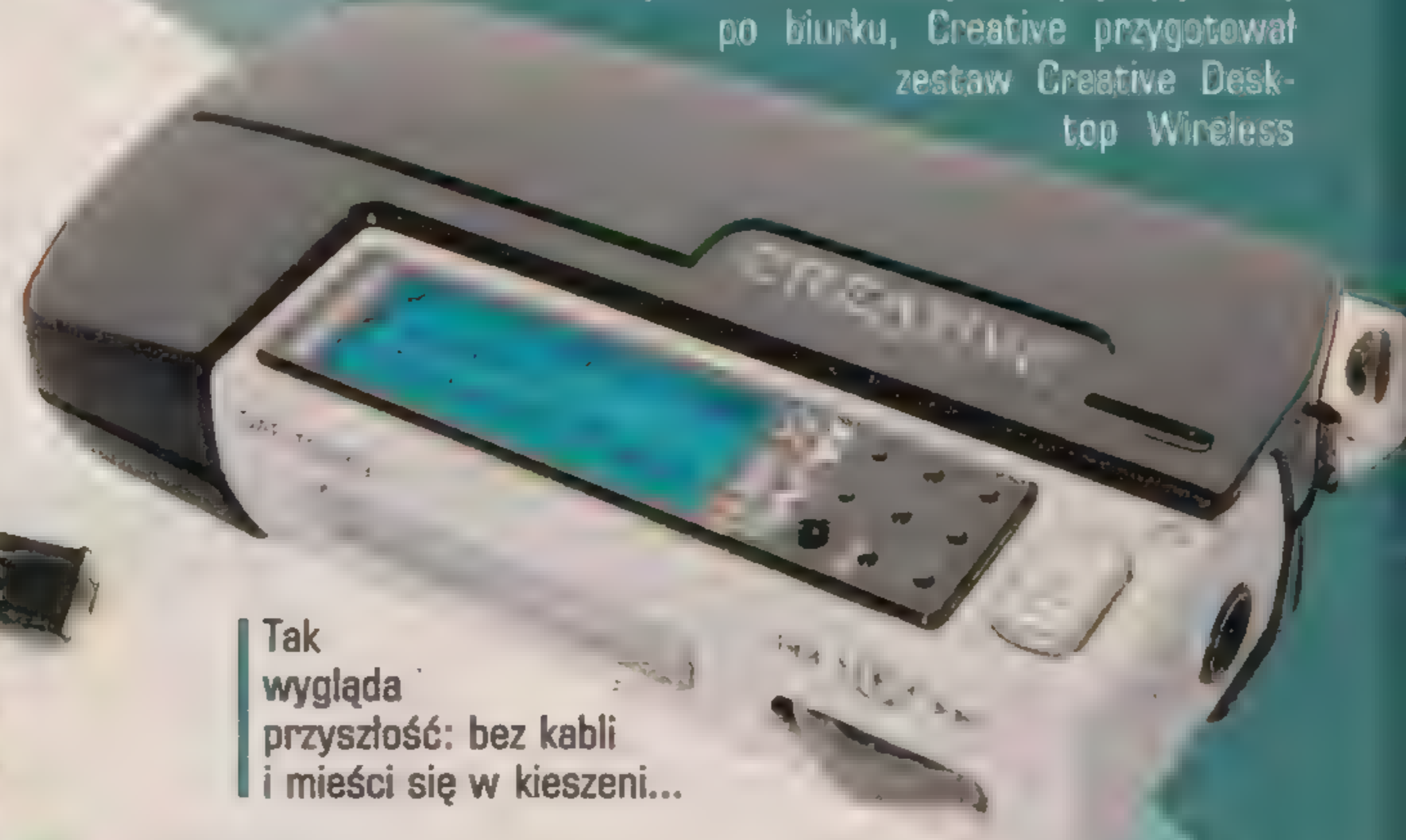
i pozwala na... zgrywanie plików MP3 i WMA z taśmy na dysk i z powrotem. Czyżby powrót do ery walkmanów?



Od początku meksykański jest oficjalnie członkiem Unii Europejskiej. Wiek osób, którzy z okazji tego dnia wychodzą i powołują się na imię boga, są sytuacją odwrotną. Jak będzie naprawdę? Dowiemy się za niedługo. Tymczasem na ten temat specjalnie przypominamy...

[illegible]

ją się coraz to nowe modele znanych i cenionych przez użytkowników urządzeń. Wśród nich znajdziesz przenośny odtwarzacz plików MP3 – MuVo TX 256, z wbudowanym cyfrowym dyktafonem oraz złączem USB 2.0. Urządzenie to może także pracować jako zewnętrzny dysk do komputera, a komplet baterii pozwala na słuchanie muzyki aż przez 15 godzin.



Tak
wygląda
przyszłość: bez kabli
i mieści się w kieszeni...

Canon szykuje desant na biura
Kup pan kombajn

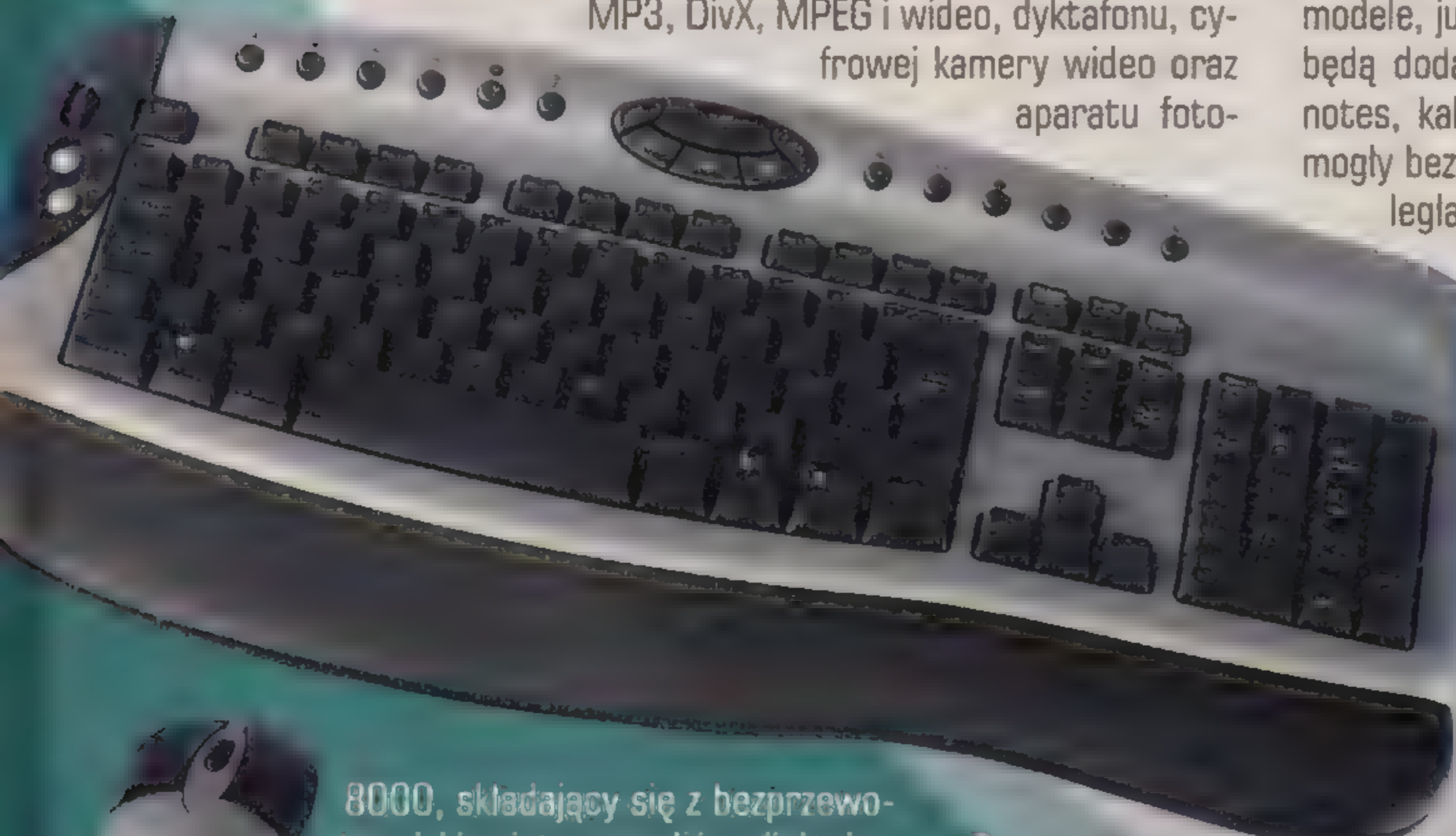
Nie tak dawno jeszcze w nowoczesnych biurach można było ujrzeć stojące tu i ówdzie drukarki. Teraz, chcąc być na topie, należy zaopatrzyć się w kombajn biurowy, najlepiej taki jak pokazany na zdjęciu obok. Firma Canon, producent urządzenia, postanowiła uszczęśliwić wszystkich biurokratów, przygotowując potwora wielkości dwóch kuchni gazowych. Ta piekielna maszyna potrafi wypływać 46 stron na minutę, posiada wbudowane ksero, skaner, sorter kartek i... obsługę pocztę elektroniczną. Ufffff... ale na biurku się nie zmieści!

Multimedialne gadżety XXI wieku

Oto i Archos

Być może już niedługo nikogo nie zdziwi widok ludzi oglądających w tramwaju lub autobusie ulubione programy oraz filmy. Coraz popularniejsze (na razie tylko na Zachodzie) stają się bowiem takie urządzenia multimedialne jak Archos 380. Mówiąc najprościej, jest to przenośny dysk twardy o pojemności 80 GB, posiadający wbudowany kolorowy ekranik i możliwość podłączenia do komputera. Urządzonek może pełnić rolę odtwarzacza MP3, DivX, MPEG i wideo, dyktafonu, cyfrowej kamery wideo oraz aparatu foto-

graficznego. To nie wszystko! Nowe modele, już niebawem wchodzące do sprzedaży, będą dodatkowo wyposażone w proste aplikacje typu elektroniczny notes, kalendarz czy klient poczty elektronicznej. Oprócz tego będą mogły bezprzewodowo łączyć się z Siecią! Na razie to jednak dość odległa perspektywa, zwłaszcza dla miłośników nowinek w naszym kraju – tutaj wszystko dociera odpowiednio później, ale za to kosztuje odpowiednio drożej...



8000, składający się z bezprzewodowej klawiatury multimedialnej oraz myszki optycznej. W komplecie znalazła się także wygodna podpórka na nadgarstki. Użytkownicy odtwarzacza MuVo² mogą za to skorzystać z możliwości uaktualnienia oprogramowania, dzięki czemu – po dokupieniu pilota z kablem – ich sprzęt zyska funkcje cyfrowego dyktafonu oraz radia FM.

Ceny!

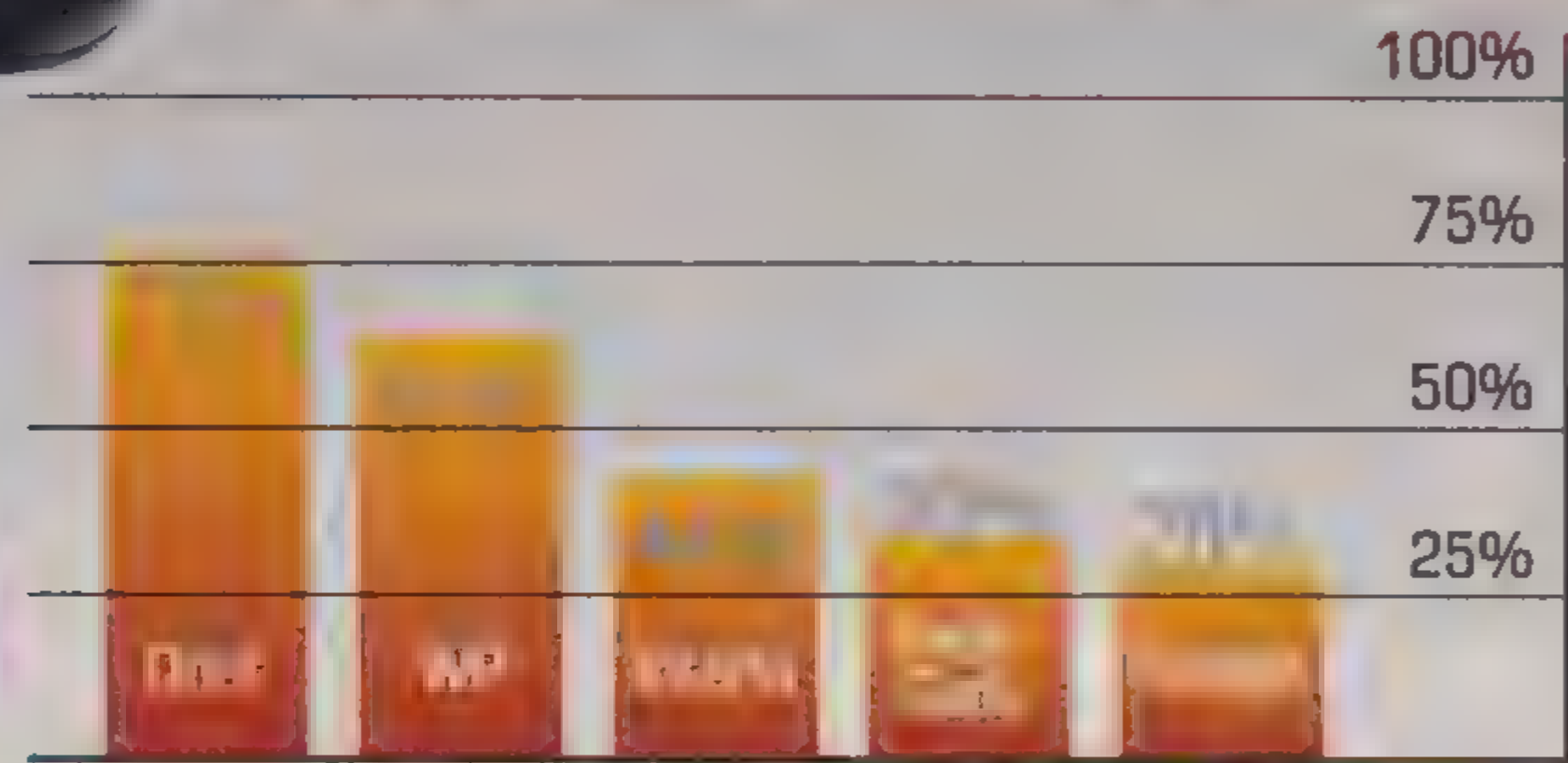
- pilot do MuVo² – 349 zł
- Creative Desktop Wireless 8000 – 268 zł
- MuVo TX 128MB – 701 zł / 256 MB – 904 zł



W „nowej” NOKII 7200 jest radio, aparat cyfrowy i nawet kolorowy wyświetlacz...

Gdzie surfują Polacy?

Nasza Sieć



Miejsca w Sieci najczęściej i najchętniej odwiedzane przez polskich internautów

Nowa wersja NOKII 7200

Trochę luksusu

Nokia 7200 miała swoją premierę już rok temu, jednak dopiero niedawno jej produ-

cent zdecydował się wprowadzić do sprzedaży nową, limitowaną edycję tej komórki. Najnowszy model wyposażono w białą, skórzaną obudowę (poprzednie wersje miały wykończenie z materiału). Oprócz tego drobiazgu nowy-stary telefon nie różni się niczym od swoich poprzedników.



O czym szumi w Sieci

Komórki i terroryści

Faktem jest, że w ostatnim czasie w USA wzrosła liczba ataków terrorystycznych. W związku z tym wiele osób zaczęło się zastanawiać, czy komórki mogą być wykorzystane do celów terrorystycznych. W rzeczywistości komórki są bardzo trudnym narzędziem do wykorzystania w tym celu. Wymagają one specjalnego sprzętu i wiedzy, której terroryści nie posiadają. Ponadto, komórki są bardzo trudnym narzędziem do wykorzystania w tym celu. Wymagają one specjalnego sprzętu i wiedzy, której terroryści nie posiadają.

Sony rzucił w cyfrowki

W 2003 roku Sony postanowił przeskoczyć w świat cyfrowych aparatów. W tym celu wyprodukował aparaty cyfrowe Sony Cyber-shot. Aparaty te są bardzo dobre i mają wiele funkcji. W 2003 roku Sony postanowił przeskoczyć w świat cyfrowych aparatów. W tym celu wyprodukował aparaty cyfrowe Sony Cyber-shot. Aparaty te są bardzo dobre i mają wiele funkcji.

Początek 1687

Pierwszą firmą, która zaczęła sprzedawać swoje produkty, była firma 1687. Firma ta produkuje wiele różnych produktów, w tym także aparaty cyfrowe. Firma ta produkuje wiele różnych produktów, w tym także aparaty cyfrowe. Firma ta produkuje wiele różnych produktów, w tym także aparaty cyfrowe.

Komórki jednak szkodzą?

Wiele osób uważa, że komórki szkodzą zdrowiu. W rzeczywistości nie jest to prawdą. Komórki nie szkodzą zdrowiu, o ile są używane zgodnie z zaleceniami producenta. Komórki nie szkodzą zdrowiu, o ile są używane zgodnie z zaleceniami producenta. Komórki nie szkodzą zdrowiu, o ile są używane zgodnie z zaleceniami producenta.

ServicePack 2 da się wgrać

ServicePack 2 to aktualizacja systemu Windows XP. Można ją pobrać z Internetu. ServicePack 2 to aktualizacja systemu Windows XP. Można ją pobrać z Internetu. ServicePack 2 to aktualizacja systemu Windows XP. Można ją pobrać z Internetu.

Linux jest... nieopłacalny!

Linux jest systemem operacyjnym, który jest darmowy. Jednakże, aby go używać, trzeba mieć pewną wiedzę. Linux jest systemem operacyjnym, który jest darmowy. Jednakże, aby go używać, trzeba mieć pewną wiedzę. Linux jest systemem operacyjnym, który jest darmowy. Jednakże, aby go używać, trzeba mieć pewną wiedzę.

Cyfrowka za 115

Kilka tysięcy osób zdecydowało się na zakup cyfrowego aparatu. W tym celu wyprodukowano aparaty cyfrowe. Kilka tysięcy osób zdecydowało się na zakup cyfrowego aparatu. W tym celu wyprodukowano aparaty cyfrowe. Kilka tysięcy osób zdecydowało się na zakup cyfrowego aparatu. W tym celu wyprodukowano aparaty cyfrowe.

tekst: DziejDzi; Zdjęcia: Creative, Nokia, Canon, Archos, PlusDeck

O czym szumi w Sieci

Linux + Windows

W Internecie pojawiła się wersja testowa dość ciekawego programu Colinux. Dzięki aplikacji napisanej przez 25-letniego twórcę można pod kontrolą np. systemu Windows uruchomić... Linuxa. Tym samym jest to pierwszy całkowicie darmowy sposób odpalenia linuksowego systemu pod kontrolą innego OS'a.

Real Player czyta wszystko

Najnowsza wersja znanego odtwarzacza multimedialnego – Real Player – zgodnie z obietnicami autorów, robi sobie nie tylko z formatami mianymi i Apple QuickTime'a (mówi się, że...), ale i Windows Media Playera. Tym samym Microsoftowi przybył niepokonany doświadczeni konkurent. Czyżby Real Media szwycowało się do wojny?

Telekomorka

W ofercie operatora Sieci GSM Vodafone znalazły się dwa modele telefonów wyposażone w... tuner telewizyjny. Dzięki temu ich posiadacze mogą nie tylko oglądać ulubione programy, ale i nagrywać do 12 minut audycji oraz korzystać z 4-obrazowego stopklatki. Nieścisze nie warty, ale obydwie modele będą kosztować ani mniej, ani więcej, czy kiedyś dojdą do naszego kraju.

Nowa podstawa już w mapie?

Najprawdopodobniej już w maju pojawią się pierwsze procesory AMD Athlon64 3500+, wykorzystujące nowy typ przelotu – Socket 939. Tym samym faktem stałaby się „technologiczna śmierć” standardu Socket A. Miłośnicy superszybkich układów musieliby znów zmienić płytę główną.

Małe, trzęszące

Coraz więcej użytkowników Pod'a Mini skarży się na jakość dźwięku oferowanego przez ten odwalacz. Użytkownicy w USA (gdzie nie ma tylko tam różne kupie i urządzenia) narzekają, iż podczas słuchania muzyki często rozlegają się trzaski i szumy bądź dźwięk w ogóle się urywa. Sytuacja wydaje się być nie tyle poważna, że tam producenci powierzą i będzie się musiał uważnie przyrzeć temu problemowi.

Sieć: taniej lub z bonusami

W miarę upływającego czasu kolejni konkurenci starają się odebrać klientom Telekomunikacji Polskiej, oferując tańszy dostęp do Internetu lub przyjemniejszą dodatkową usługę. Osoby korzystające z numeru NetGazeta (uruchomionego we współpracy z firmą Enerpiet) uzyskują za darmo dostęp do archiwum „Gazety Wyborczej”. Użytkownicy NetDostępu (t2) Enerpiet mogą wykupić określony ilość czasu surfowania w Sieci, dokonując rozliczenia czy uzyskać 3% zniżki. Również pozostałe operatory oferują „pominki” mogące przyciągnąć klientów – są to najczęściej darmowe kartki pocztowe, zwiększona pojemność lub darmowy dostęp do płatnych serwisów.

Nokia N-Gage po raz drugi

Firma NOKIA zaprezentowała następcę N-Gage'a. Nowe urządzenie, oznaczone literami QD, ma być około 20% tańsze od poprzednika i kosztować będzie kosztowało poniżej 1000 zł. Nie zmienia się niestety cena gier, za które nadal trzeba będzie płacić około 200 zł. N-Gage QD wyposażono w wygodniejszy system sterowania, bardziej wytrzymałą baterię umożliwiającą zabawę nawet przez 8 godzin i słuchający system operacyjny. Przekonstruowane także złącze kardioidy – teraz wyciągnięcie nowej gry nie będzie wymagało rozbiórki urządzenia. Mimo tak wielu zalet, nowy N-Gage nie będzie mógł konkurować z niepokonanym i rządzącym na rynku przenośnym konsol GameBoy Advance – zwłaszcza ze względu na brak czasu na „jakiś” trzeba zapłacić za niego około 200 zł, czyli prawie 5 razy mniej niż za nową konsolę NOKIA.

Najlepsze gry, najlepsi dystrybutorzy

Imperatory rozdane!



Czwarta gala gier komputerowych IMPERATOR 2004 ściągnęła do warszawskiej Piwnicy pod Harendą prawdziwe tłumy. Na miejscu bawili się przedstawiciele mediów wirtualnych, drukowanych i telewizyjnych, ochroniarze Rowana Atkinsona, pracownicy firm dystrybucyjnych, szatniarz i barmani, założyciele serwisu Imperium Gier (który zorganizował imprezę), a także grono wiernych fanów Imperium. Przybył też Rowan Atkinson, gość specjalnej troski, gdyż jego nieobecność w kontekście obecności jego ochroniarzy nie miałaby większego sensu. Nic

dziwnego, że impreza toczyła się w bardzo rozrywkowej i wybuchowej atmosferze.

Prócz raczenia się przedniej jakości piwem, szynką, frykadkami i sałateczkami, zaproszeni goście mieli też okazję poznać jako pierwsi laureatów nagród Imperium, a także telewizji Hyper. Niektóre wyniki wydają się jednak dość kontrowersyjne. Internauci za najbardziej innowacyjny tytuł zeszłego roku uznali średnio udane XIII (zamiast genialnych PIASKÓW CZASU), mieli też oryginalną opinię o lokalizacji kilku produktów. Cóż, głos ludu nie zawsze jest głosem rozsądku.

GRA ROKU 2004



1. CALL OF DUTY (LEM)
2. GTA: Vice City (Cenega)
3. NFS: Underground (EA Polska)

NAJ... INNOWACYJNA GRA



1. XIII (Cenega)
2. NFS: Underground (EA Polska)
3. Call of Duty (LEM)

NAJLEPSZA GRAFIKA



1. NFS: Underground (EA Polska)
2. Max Payne 2: The Fall... (Cenega)
3. Call of Duty (LEM)

NAJLEPSZA OPRAWA DŹWIKOWA



1. GTA: Vice City (Cenega)
2. NFS: Underground (EA Polska)
3. Call of Duty (LEM)

NAJLEPSZA GRA KONSOLOWA



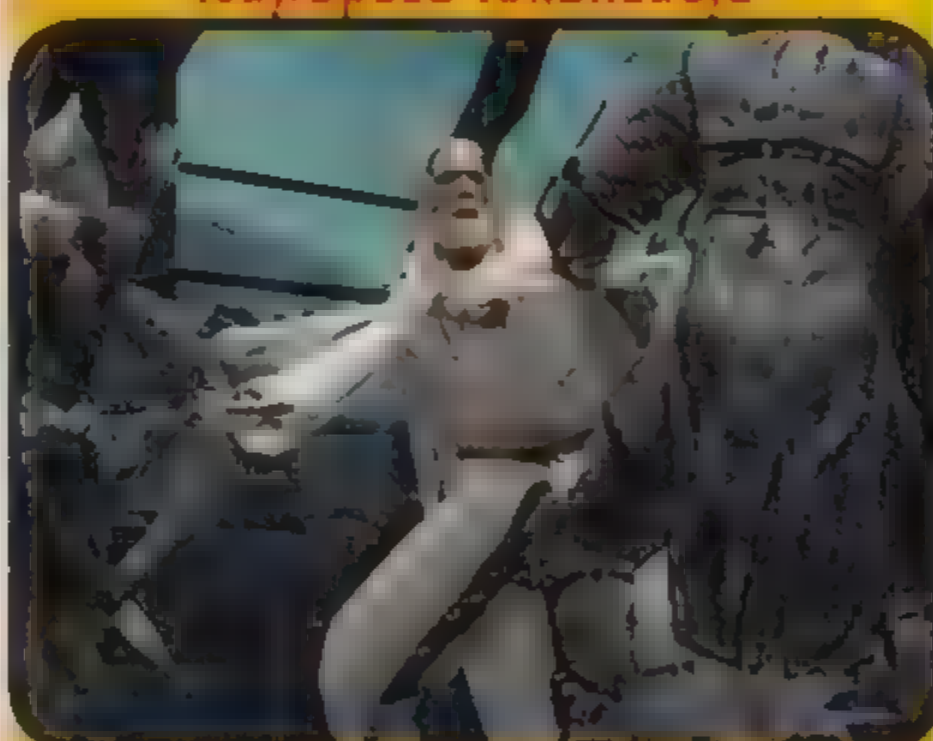
1. NFS: Underground (EA Polska)
2. Silent Hill 3 (CD Projekt)
3. Medal of Honor: Rising... (EA)

Nagroda HYPER'a



1. NFS: Underground (EA Polska)
2. GTA: Vice City (Cenega)
3. Gothic II (CD Projekt)

Najlepsza lokalizacja



1. LotR: Return of... (EA Polska)
2. Worms 3D (CD Projekt)
3. Ghost Master (CD Projekt)

Najlepszy dystrybutor



1. CD Projekt
2. EA Polska
3. Cenega Poland

Po raz kolejny było strategicznie
Wojenny młot

Organizatorem imprezy była firma Games Workshop przy współpracy klubów Inkvizitor, Twierdza, Wartribe, Earthshaker, księgarni Faber&Faber oraz sklepów, miłośników i fanatyków gier strategicznych z całej Polski. Impreza odbyła się w dniach 24-25 kwietnia 2004 roku w hali sportowej przy Szkole Podstawowej nr 47, ul. Olgiarda 35/41. Uczestnictwo kosztowało 10 zł od osoby. Odbyły się zaś trzy główne turnieje bitewne: Warhammer Fantasy Battle, Warhammer 40000 oraz figurkowy Władca Pierścieni. Impreza była otwarta i bezpłatna dla wszystkich osób



zwiedzających oraz chcących wziąć udział w niedzielnych pokazach. W sobotę od rana odbywały się turnieje następujących systemów: Warhammer Fantasy Battle, Warhammer 40.000, figurkowy Władca Pierścieni, Warhammer 40.000 CCG Horus Heresy, Warcry CCG – Warhammer Fantasy Collectible Card Game oraz Lord of the Rings Tradeable Miniatures Game. W niedzielę odbyło się wiele pokazów różnych systemów bitewnych oraz karcianych i konkurs malarski. Wręczenie nagród nastąpiło po południu.

Kopia doskonała

Game Jack

Wytwarzanie pirackich kopii oprogramowania (nie mówiąc o ich sprzedawaniu) jest działalnością zabronioną przez prawo. To wiedzą wszyscy. Przepisy jednak dopuszczają możliwość wykonania kopii awaryjnej programu np. na wypadek uszkodzenia oryginalnego nośnika. Ale to nie jest wcale łatwe, gdyż producenci, broniąc się przed piratami, próbują wszelkimi sposobami utrudnić stworzenie działającej kopii płyty CD czy DVD.

Co zrobić, gdy masz zabezpieczonego cedeka i potrzebujesz zrobić jego duplikat? To proste! Użyj Game Jacka 4.0. Ten programik doskonale daje sobie radę z większością zabezpieczeń, czyniąc proces kopiowania nawet najbardziej chronionych nośników miłym, łatwym i przyjemnym. W zestawie znalazł się także popularny ClonyXXL (aplikacja rozpoznająca zabezpieczenia) – dzięki temu cała praca, jaką musisz wykonać, ogranicza się do kilku kliknięć myszką. Jeśli jednak jakiegoś typu zabezpieczeń nie da się skopiować, program potrafi je... emulować! Czy tak, czy siak, twój duplikat powinien działać bez problemów. Do ciekawych funkcji GJ 4.0 należy też możliwość „podmieniania” plików – dzięki temu możesz „wzbogacić” kopię gry o najnowsze wersje DirectX'a!

info:

- program kopiujący CD/DVD
- cena: 110 zł
- Nowe Media, www.nowemedia.pl

Dokonaj upgrade'u swojego... wyglądu

Reebok Answer VII MID

Aby być na topie, trzeba się nieźle namęczyć. Odpowiedni sprzęt na biurku, płaski jak naleśniczek panel LCD, najnowszy procesor w obudowie, karta graficzna, wywołująca oczopląs i palpitacje serducha... Gdy już zgromadzisz te wszystkie cacka, nadejdzie pora spojrzeć w lustro, a tam... obraz nędzy i rozpaczy. Zmień więc swój image!

Jeśli szukasz czegoś wyjątkowego, co wyróżni cię pośród tysięcy graczy (a zwłaszcza graczy w koszykówkę), czegoś, co pozwoli ci „szybować” po parkiecie, boisku lub dowolnej innej powierzchni, sięgnij po najnowsze buty Reeboka, Answer VII MID.

Bucik ten to nowa propozycja w kolekcji Reeboka I3, która stworzona została dla najbardziej kontrowersyjnego i ekscentrycznego gracza NBA, Allena Iversona. Mierzący „zaledwie” 183 cm wzrostu jest liderem tego sezonu w liczbie zdobytych punktów i przechwytych. Iverson znany jest także ze swojego oryginalnego stylu. Nosi tatuaż, warokocyki na głowie i... właśnie takie wyczyszczone buty Reeboka.

Answer VII MID to but, który powstał w oparciu o autorską grupę technologii DMX, która zapewnia zastosowanie unikalnego i bezkonkurencyjnego systemu przepływu powietrza. Do wykonania Answer VII MID użyto wysokiej jakości perforowanej skóry. Dzięki niej stopa ma możliwość oddychania. Dodatkowe wzmocnienie buta w okolicach śródstopia zapewnia nodze maksymalną ochro-



nę, a bieżnik na podeszwie, ułożony w kształcie jodelki, dodaje butom elastyczności.

Połączenie białej skóry z czerwono-granatowymi wstawkami sprawia, że najnowszy Reebok doskonale wpisuje się w trendy panujące obecnie w modzie sportowej. Niestety, podobnie jak wszystko co modne i fajne, nie jest on tani – kosztuje prawie 500 złotych. To chyba jego jedyna wada, o jakiej wiemy...

O czym szumi w Sieci

Internet na Statku?

Na trzech tysiącach stacji benzynowych koncernu Statoil pojawił się nadejście umożliwiający bezprzewodowy dostęp do Sieci. Odpowiednie urządzenia nadawcze dostarczyła firma Hewlett-Packard. Po restauracjach Pizza Hut i KFC to kolejne publiczne miejsca, gdzie będzie można skorzystać z Internetu.

TP S.A. pomaga oszustom?

Nasz największy operator telekomunikacyjny postanowił po raz kolejny uszczęśliwić abonentów usługą, której nie chce. A wszystko za sprawą połączeń do specjalnym numerem 0-800. Dzięki kołomu można polecać kominki na kartę. Serwis jest usługą bezpłatną, ale w rzeczywistości jest to tylko sposób na wyłudzenie pieniędzy. Po połączeniu z numerem 0-800 użytkownik nie musi płacić, ale musi czekać na połączenie z numerem 0-700, który to numer jest numerem dozwolonym do dzwonienia z numeru 0-800. Po połączeniu z numerem 0-700 użytkownik musi czekać na połączenie z numerem 0-800, który to numer jest numerem dozwolonym do dzwonienia z numeru 0-800. Po połączeniu z numerem 0-800 użytkownik musi czekać na połączenie z numerem 0-700, który to numer jest numerem dozwolonym do dzwonienia z numeru 0-800. Po połączeniu z numerem 0-700 użytkownik musi czekać na połączenie z numerem 0-800, który to numer jest numerem dozwolonym do dzwonienia z numeru 0-800.

Komputer ochroni samoloty

Chiński naukowcy opracował system, który może uniemożliwić terrorystom zrzucić samoloty do przepływu. System ten został opracowany przez chińskich naukowców i ma być używany do ochrony samolotów. System ten został opracowany przez chińskich naukowców i ma być używany do ochrony samolotów. System ten został opracowany przez chińskich naukowców i ma być używany do ochrony samolotów.

WYSKOCZ NA NAJWIĘKSZE NA ŚWIECIE TARGI ROZRYWKI INTERAKTYWNEJ E3 (ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO) W LOS ANGELES! W MAJU TYLKO W HYPERZE REPORTAŻE, RELACJE, CIEKAWOSTKI. BĄDŹ NA CZASIE – ZOBACZ, CO W TRAWIE PISZCZY, A RACZEJ GRA W KOMPUTERACH...

HYPER@CPLUS.COM.PL



E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

rozrywka

HYPER

PROGRAM HYPER DOSTĘPNY JEST NA PLATFORMIE **CYFRA +**
ORAZ W DOBRYCH SIECIACH KABLOWYCH

Pojutrze

premiera
28.05

Raz jeszcze Roland Emmerich, reżyser „Dnia niepodległości” i amerykańskiej wersji „Godzilli”, bawi się w niszczenie wielkich miast. W filmie „Pojutrze” opowiada o opłakanych skutkach efektu cieplarnianego. Podniesienie się średniej temperatury na Ziemi zaledwie o kilka stopni spowoduje, że tornada nawiedzą Los Angeles, a w New Delhi spadnie kilka metrów śniegu. Tokio będzie zmagać się z gradem wielkości dojrziałych pomarańczy, zaś w Nowym Jorku w przeciągu nocy temperatura zleci na łeb, na szyję. Morza, rzeki i jeziora wystąpią z brzegów. Nic dziwnego, że główny bohater filmu wyruszy na Manhattan, by odnaleźć swego siedemnastoletniego syna. Profesor Hill chce go uchronić przed nadciągającą epoką lodowcową! Budżet „Pojutrze” wyniósł grubo ponad 100 milionów dolarów. Nic dziwnego, że nawet krótkie trailery robią niesamowite wrażenie. Widzowie z zapartym tchem obserwują walące się budynki, wodę zalewającą znane z telewizji ulice i śnieg, przy którym zima 1943 roku to bu-

leczka z korniszonem. Fabuła filmu nie jest jednak wymysłem kilku obdarzonych bujną wyobraźnią scenarzystów. W rzeczywistości efekt cieplarniany spowoduje daleko większe zniszczenia!



Fantan Tulipan

Premiera 7 maja

Fantan Tulipan to film o miłości i wojnie. W 1918 roku, podczas I wojny światowej, w Belgii, w miasteczku Tulipany, żył młody człowiek o imieniu Fantan. Jego miłością była dziewczyna o imieniu Tulipan. W 1918 roku, podczas I wojny światowej, w Belgii, w miasteczku Tulipany, żył młody człowiek o imieniu Fantan. Jego miłością była dziewczyna o imieniu Tulipan.



Śmiertelna gorączka

Premiera 21 maja

Grupa przyjadł wynieść w pory, by w zapuszczoną chacie spędzić miły wakacje. Na miejscu jednak jeden z uczestników wyprzedził zającą kankrę śmiertelną wirus. Choroba jest zakaźna i szybko się rozprzestrzenia. Śmiertelny wirus zmierni się w walce z przetrwaniem, podczas której w każdym z obecnych budzi się najgorsza instynkt. Fani takich obrazów jak „Ew Doad” nie mogą przegapić „Śmiertelnej gorączki”!

Troja

Informatycy nazywają trojanem odmianę komputerowego wirusa, która udaje zwykły program i przeprowadza „atak” na system od środka. Podobny manewr zastosowali niegdyś Grecy. Posłali do oblężonej Troi dar w postaci wielkiego słoniowego konia, w którego wnętrzu ukryli się wojownicy. Nocą niepostrzeżenie wymknęli się ze zwierzaka, otworzyli bramy i... zmienili losy trwającej od 10 lat wojny.

Słynny fortel stanowi jedynie fragment większej opowieści, którą postanowił przedstawić niemiecki reżyser Wolfgang Petersen. Wszystko zaczyna się z chwilą, gdy bogini Gaia dochodzi do wniosku, że Ziemia jest przełudniona i trzeba ją „odludnić”. Jej ukochany Zeus wraz z Nemezis płodzą jajo, z którego wykluwa się Helena, najpiękniejsza kobieta na świecie. Dziewczyna zostaje żoną króla greckiej Sparty, Menelaosa, lecz wpada też w oko królewiczowi trojańskiemu Parysowi. Młodzieniec uprowadza ją, a je-



go tropem rusza wyprawa z Achillesem, Odysusem i Ajaksem na czele.

Petersen na plan ściągnął gwiazdy – Brada Pitta (Achilles), Orlando Bloom (Parys), Erica Banę (Hektor) i modelkę Dianę Kruger (Helena). Wydał też miliony dolarów na efekty specjalne, scenografię, kostiumy i charakteryzację. Wniosek jest jeden: widzimy się w kinie, szanowny czytelniku!

Rogate ranczo

premiera
28.05

Rolnicy prócz wielu zalet mają jedną, za to dość istotną wadę – talent do komplikowania spraw prostych. Przykładem może być tu język, w mieście dość ubogi (k..., ch..., s...), na wsi szlachetny i bogaty. Drobnym obszarnik potrafi nazwać ciągnik traktorem, a kurczaka kapłonem. W dodatku różnicuje farmy zwierzęce według gatunku, który je zamieszkuje. Kurze zwie fermami, końskie stadninami, krowie zaś oborami bądź po prostu ranczami.

Fabuła ostatniego filmu animowanego wytwórni Disney’a toczy się na Dzikim Zachodzie. Główne bohaterki – krówska – żyją sobie w całkiem przyzwoitym obejściu, pasą się na zieloniutkiej trawie, dają bielsie mleko – jednym słowem, dobrze im się żyje. Tyle że wdowa, do której należy farma, ma potężny dług. Jeśli go nie spłaci, zwierzęta staną się własnością rzeźni.

Obrotne mlekodajki wpadają na szatański plan. Kasę niezbędną do uratowania rancza zdobędą, chwytając pulchnego złodziejaszka bydlę o ksywce Slim (Chudy). Sęk w tym, że bandyta stosuje chwyt poniżej pasa – śmierdzi, jodluje w hipnotyzujący sposób, do tego gdy mówi, rusza wąsami. Czy krowy ze zwykłego rancza mają szansę go pokonać? Przekonasz się, wędrując do kina!



Kapownik kinomana

Wariaci z Karaibów – kolejny zakrecona francuska komedia. Dwaj niezdarni i całkowicie niedobrani agenci usiłują rozwiązać zagadkę śmierci młodej kobiety. Premiera: 21 maja.

Confidence – hochsztapler Jake obrabia mafijnego księgowego. Swą pomyłkę postanawia odpracować.

Cyromauzienie – młoda Amerykanka widzi grupę ludzi, która pojawia się wszędzie tam, gdzie ma wydarzyć się coś złego. Fani thrillerów powinni być miło zaskoczeni! Premiera: 4

Wariaci z Karaibów – kolejny zakrecona francuska komedia. Dwaj niezdarni i całkowicie niedobrani agenci usiłują rozwiązać zagadkę śmierci młodej kobiety. Premiera: 21 maja.

Confidence – hochsztapler Jake obrabia mafijnego księgowego. Swą pomyłkę postanawia odpracować.

Cyromauzienie – młoda Amerykanka widzi grupę ludzi, która pojawia się wszędzie tam, gdzie ma wydarzyć się coś złego. Fani thrillerów powinni być miło zaskoczeni! Premiera: 4

premiera
7.05





TO WSZYSTKO
nasza wina



Freak
night

codziennie po 21.00

www.mtv.pl

Podziękowania

Redakcja CLICK! pragnie podziękować organizatorom Forum Ekonomicznego w Warszawie za nadprogramowe wakacje. Opuszczenie „stolicy” okazało się świetnym sposobem uniknięcia całego bałaganu komunikacyjnego oraz innych przyjemności. Jeszcze raz dziękujemy!

Dzieciaki z Clickiem

Ostatnio oglądałem „Dzieciaki z klasą” czy coś takiego. Jakiś dzieciak wybiera numer pytania i wyświetla się „Wiedza ogólna: ile kosztuje magazyn dla młodych komputerowców CLICK?”. A w innym programie pada pytanie znowu z wiedzy ogólnej: „jak często wychodzi magazyn dla młodych komputerowców CLICK?”. Mam pytanie – ile dajecie „w łapę” autorom programu? A może jesteście tak popularni, że każdy musi wiedzieć, co ile CLICK! wychodzi?

n00bstyle

Jeśli faktycznie padło pytanie o cenę CLICKA!, to było ono idiotyczne, gdyż cena naszego pisma leciutko się zmienia w zależności od dodatków (wiadomo, że wersja DVD musi być droższa od CD). Natomiast to, że CLICK! jest miesięcznikiem, można zgadywać nawet jeśli się o samym piśmie nie ma pojęcia. Wystarczy trochę ruszyć szarymi komórkami. Oczywiście cieszy nas to, że twórcy programu uważają, że „dzieciak z klasą” musi wiedzieć, czym jest CLICK! Tak trzymać, TVN!



Piractwo

Temat piractwa wraca jak bumerang i trudno go pominąć. Piszę, bo nieco rozdrażnił mnie list niejakiego Stevola w numerze 5/2004 waszego czasopisma. Także fragment waszej odpowiedzi. Jeśli pojawiają się akcje wylapywania piratów, to kto będzie się bał? Oczywiście ten, kto jest winny! Wystarczy



spojrzeć na wszystko z perspektywy twórcy programu. Nie po to siedzi on dniami i nocami i nie po to ciężko pracuje, aby później ktoś go okradał! I nie pomaga stwierdzenie: „Nie stać mnie na oryginał!”! Jeśli cię nie stać, nie kupuj. Rynek rządzi się swoimi prawami i wcześniej czy później ceny (niekiedy aż nadto wygórowane) spadną. Nie trzeba przecież od razu grać w nowości. Można poczekać. Można zadowolić się oryginalnymi grami sprzedawanymi w czasopiśmie. To, że nie zawsze są to świeże tytuły, nie oznacza, że są beznadziejne. A jeśli już, można przecież odkładać kasę i uzbierać sobie pieniądze na wymarzony produkt. I coś za coś: zrezygnuj z dyskoteki, piwa czy nowego ciucha na rzecz oryginalnej gry. Samo życie!

I dotyczy to nie tylko gier. Jeśli nie stać cię na Microsoft Office, możesz zadowolić się darmową alternatywą, jaką jest Open Office... itp. Jest na tyle dużo czasopism komputerowych, że można znaleźć jakieś komercyjne wersje programów, które otrzymasz w pełnych wersjach wyłącznie za cenę czasopisma. I wszystko będzie OK, i przestaniesz trząść porami przy każdej wiadomości o wylapywaniu piratów!

Natomiast jakoś niespecjalnie przemawia do mnie odpowiedź redakcji na ten list. Coraz więcej ludzi posiada w domu komputery. Nie każdy kupi je za gotówkę, niektórzy przecież kupują na raty. I nie muszą być przy tym ziemsko bogaci! Nie przemawia do mnie stwierdzenie, że skoro kupiłeś komputer, stać cię na nowe, oryginalne gry. Czasy, kiedy można było powiedzieć, że „bogaty kupuje komputer, biedny żyje normalnie” już minęły. Często jest tak, że peceta – SAMEGO, BEZ ŻADNYCH DODATKÓW – sfinansują rodzice, dziadkowie itp. i na tym sprawa się kończy. Nie finansują kupna gier, programów... Nie znają się też za bardzo na sprzęcie i nie przemawia do nich, że skoro kupili supermaszynę, to po jakimś czasie będzie trzeba do niej dokładać. Dla nich Pentium 166 nie różni się niczym od AMD 2.5. Ale to nie oznacza, że skoro nie stać, trzeba kraść. Pomyśl, jakbyś się poczuł, gdybyś kupił za ciężko zarobione pieniądze rower-cacko i ktoś zwinąłby ci go z piwnicy? Na pewno byś się z tego powodu nie cieszył. A jest to taka sama kradzież jak piractwo! Ja akurat rozumiem ten problem, bo doskonale wiem, jak to miło jest, gdy ktoś kradnie moją własność intelektualną ze strony internetowej, a potem podpisuje się pod moimi tekstami własnym nickiem. A jest to akurat problem porównywalny z piractwem.

Swoją drogą, gdyby rzeczywiście obniżyć ceny produktów, piractwo – chociaż nie zniknęłoby – zmniejszyłoby się diametralnie. Sęk w tym, że nie zawsze jest to takie proste!

Szeol

W zasadzie: nic dodać, nic ująć. Tylko jedno wyjaśnienie. Nie pisaliśmy, że jak kogoś stać na komputer, to stać go również na programy. Pisaliśmy, że „posiadanie komputera i oprogramowania nie jest nikomu niezbędne do życia”. Oczywiście, chodzi tu zwłaszcza o gry. Rozumiem, że czasami ktoś koniecznie potrzebuje komputera do pracy. Wtedy, tak jak piszesz, można korzystać z darmowego oprogramowania, którego jest do wyboru, do koloru, zarówno w Sieci, jak i na płytach dołączanych do czasopism. Dla kupowania pirackich gier nie ma żadnego wytłumaczenia. Wiadomo, że ludzie nie robią tego z biedy, tylko po to, aby zabawić się za darmo. Z biedy to się kradnie chleb, a nie gierki...



Snaiper?

Czy wasza redakcja mieści się w takim wysokim okrągłym bloku w paski? Jeżeli tak, czy redakcja znajduje się w pomieszczeniu z takimi dużymi oknami? (Aha, ani chybi: snajper. A to JA siedzę przy oknie! – Randall). Jeśli wasza redakcja znajduje się w tym miejscu, które opisałem, to COOL! – mieszkam niedaleko was :). Czy mógłbym do was czasami wpadać? (Gdybyś był osiemnastolatkiem 175, 90-60-90, to mógłbyś tu nawet zamieszkać. Jeśli nie, to sorki – Randall)

Mateusz



Kolekcja Randalla: „Józio To-Się-Nie-Da” NIE CHODZI NA PSZ!

Jestem absolutnie oburzony jakością płytek, które dodajecie! Próbowałem zainstalować Gabriel Knight III na mojej konsoli i co? I nic! Gierka się nawet nie chciała odpalić. I nie mówcie mi, że to wersja na PC, czy coś takiego, bo przecież i tu się wkłada płytkę i tu!

Wkurzony

Popełniłeś zapewne typowy błąd. Aby zainstalować GK III na konsoli PS 2 należy włożyć do czytnika wszystkie TRZY płyty naraz. Jak nie wejdą – dobij młotkiem!

Czytelnicy pytają... Joel odpowiada



• Mam problem z dźwiękiem w grze. W prawym głośniku słyszę to, co powiniennem z lewego i odwrotnie. Co robić?*

• Wydaje się nam, iż niezbędna będzie wizyta u laryngologa oraz operacja. Lekarze najprawdopodobniej zechcą dokonać amputacji twoich małżowin usznych, a następnie przyszyją je ponownie – lewą w miejscu prawej, zaś prawą w miejscu lewej. To jedyny ratunek dla ciebie.

*autentyczny telefon do redakcji



Randall do Nobla

Po śmierci „Secret Service” długo nie mogłem się otrząsnąć. Dopiero CLICK! przywrócił mi radość życia. To najlepsze czasopismo o grach. Taaak, zniszczenie konkurencji to tylko kwestia czasu. Niedługo CLICK! będzie miał 100% rynku. Macie najbardziej zarabisty dział listów, a Randallowi już dawno powinni dać Nobla we wszystkich dziedzinach. Ogólnie dajecie też najfajniejsze gierki (FARAON, GABRIEL KNIGHT 3). Tylko jedno zastrzeżenie – dlaczego nie dajecie tych miłych skąpo odzianych pań? One były takie... fajne i seksy.

Pitraq



I jeszcze niech ta konkurencja nie umiera tak szybko i bezboleśnie. Niech cierpi z każdą sekundą, widząc zbliżającą się śmierć, czując powiększający się ból nie do wytrzymania, nie mogąc już w żaden sposób zapobiec klęsce! Aaaach, oto miodek na okrutne serduszek Randalla, które zawsze bije w rytm słów: „kill, kill, kill”. Randall na Nobla się zgadza, ale prosiłby jeszcze o nagrody Oscara, Grammy, Emmy, Złotego Lwa, Felixa, Złotego Niedźwiedzia, Szarego Skunka i co tam jeszcze można wymyśleć... A nasze dziewczyny rzeczywiście były seksy, zresztą tak to już jest z ładnymi, skąpo odzianymi laskami, że są fajne. [hmm, tyle przyszło listów broniących miłe panienki, że na 99% przywrócimy je w przyszłym numerze... – Frogger]

ciąg dalszy listów – str. 86

nowe logosy i dzwonki

www.mobila.pl

Usługi są dostępne we wszystkich sieciach GSM:
Plus, Era, Idea, HEYAH

Wszelkie reklamacje prosimy
kierować na mail sms@mobila.pl

DZWONKI MONO / NOKIA / SMS 7265 / 2,44 ZŁ

DZWONKI POLI / MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, SIEMENS, NOKIA* / SMS 7365 / 3,66 ZŁ

MONO	POLI*	hip hop / polska
AA09.026278	DD09.001655	Magda Femme, Daleko stąd
AA09.025145	DD09.001623	Kasia Stankiewicz, Francuzeczka
AA09.024246	DD09.001490	Hey, Muka
AA09.027900	DD09.001706	Grammatik, Nie ma skróconych dróg
AA09.027863	DD09.001700	Republika, Odchodząc
AA09.025127	DD09.001580	Natalia Kukulska, Decymy
AA09.027737	DD09.001689	Flexxip, List
AA09.024747	DD09.001543	Peja, Dotknij gdzie chcesz
AA09.024735	DD09.001542	Ował, Rapnastyk
AA09.024913	DD09.001577	Ania Dąbrowska, Tego chciałam
AA09.024525	DD09.001502	Marcin Rozynek, Nick Of The Time
AA09.027862	DD09.001699	Jeden Osiem L, Czasem tak bywa
AA09.025129	DD09.001601	Łzy, Julia, tak na imię mam
AA09.026317	DD09.001688	Mezo, Futbol
AA09.024632	DD09.001509	Bajm, Noc po ciężkim dniu
AA09.027901	DD09.001707	Grammatik, Reaktywacja
AA09.0207861	DD09.001698	Fu, Nie mów mi
AA09.023387	DD09.001466	Reni Jusis, Ostatni raz nim zniknę
AA09.027740	DD09.001691	Liber&Doniu, Skarby
AA09.026316	DD09.001669	Trzeci wymiar, Skamienia
AA09.020715	DD09.001391	Kayah, Testostereon
AA09.026284	DD09.001687	52 Dębica, Konfrontacje
AA09.026285	DD09.001661	Ascetoholix, Gra światła
AA09.024834	DD09.001570	Blue Cafe, Love Song
AA09.024748	DD09.001544	WWO, Nie bój się zmiany na lepsze

MONO	POLI*	pop / rock
AA09.026415	DD09.001675	Guns N'Roses, November Rain
AA09.026413	DD09.001677	Doors, Break On Through
AA09.025508	DD09.001640	Starsailor, Four To The Floor
AA09.026420	DD09.001683	Rasmus, Funeral Song
AA09.026421	DD09.001671	Schiller, I feel You
AA09.025138	DD09.001618	Killer, Naughty Boy
AA09.024920	DD09.001606	Lyttle Kevin, Turn Me On
AA09.024849	DD09.001574	Zalef, What I Am
AA09.024845	DD09.001575	The Offspring, Hit that
AA09.026282	DD09.001659	Safari Duo, All The People In The World
AA09.024914	DD09.001604	Erika, I Don't Know
AA09.025134	DD09.001591	Kurt Nilsen, She's So High
AA09.026416	DD09.001673	Geri Halliwell, It's Raining Men
AA09.026279	DD09.001656	LMC i U2, Take Me To The Clouds Above
AA09.024928	DD09.001584	Britney Spears, Toxic
AA09.027899	DD09.001710	Everlast, White Trash Beautiful
AA09.024926	DD09.001590	Red Hot Chili Peppers, Fortune Faded
AA09.027738	DD09.001690	HIM, Solitary Man
AA09.026281	DD09.001658	Kate Ryan, Only If I
AA09.024848	DD09.001571	Outcast, The Way You Move
AA09.024847	DD09.001573	Groove Coverage, Poison
AA09.027898	DD09.001708	Black Eyed Peas, Hey Mama
AA09.026417	DD09.001678	INXS, Never Tear Us Apart
AA09.025505	DD09.001637	Emma Bunton, What took you so long
AA09.024917	DD09.001581	Incubus, Megalomaniac

* NOKIA: 3100, 3200, 3300, 3510, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage; Samsung: C100, E700, E710, N600, N620, P400, S100, S300, T100, T700, V100, V200, X600; Sony Ericsson: P800, P900, T230, T610, T628, T630, Z600; Siemens: A60, C55, C60, C62, M55, MC60, S55, SL55, SX1; Motorola: Modele C350, C450, C550, C650, T720i, T722i, v300, v500

Jeżeli chcesz mieć nowy dzwonek monofoniczny wyślij SMS o treści: AA09.(numer dzwonka) pod numer 7265. Kosztuje Cię to tylko 2,44 zł. Jeśli masz telefon Nokia i chcesz ściągnąć nowy dzwonek polifoniczny wyślij SMS o treści: DD09.(numer dzwonka) pod numer 7365. Płacisz za to tylko 3,66 zł. Sony Ericsson wyślij DD09.E(numer dzwonka), Siemens wyślij DD09.S(numer dzwonka), Samsung wyślij DD09.R(numer dzwonka), Motorola wyślij DD09.M(numer dzwonka). Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 (dla dzwonek monofonicznych) lub 7365 (dla dzwonek polifonicznych) o treści: AA09 (lub) DD09.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego np. dla dzwonek monofonicznych AA09.105599.505779351. Dzwonki monofoniczne dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów komórkowych NOKIA. Przed pobraniem upewnij się że masz skonfigurowane połączenie WAP oraz uaktywnioną opcję odbioru zakładek WAP (telefony Motorola).

WIADOMOŚCI GRAFICZNE / NOKIA / SMS 7265 / 2,44 ZŁ

								
AA09.026863	AA09.027722	AA09.016148	AA09.027714	AA09.018132	AA09.011547	AA09.016419	AA09.016345	AA09.015752
								
AA09.016297	AA09.023062	AA09.009284	AA09.011550	AA09.016332	AA09.027720	AA09.026968	AA09.015718	AA09.027716
								
AA09.027709	AA09.011543	AA09.016144	AA09.016049	AA09.017366	AA09.010494	AA09.017033	AA09.010479	AA09.009342
								
AA09.016064	AA09.026998	AA09.009488	AA09.021432	AA09.010478	AA09.009350	AA09.018143	AA09.018408	AA09.026783
								
AA09.015753	AA09.016070	AA09.026893	AA09.014685	AA09.027713	AA09.016057	AA09.024712	AA09.016340	AA09.023051

Jeżeli masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć wiadomość graficzną wyślij SMS o treści: AA09.(numer loga) pod numer 7265. Płacisz za to tylko 2,44 zł. Jeśli chcesz wysłać wiadomość graficzną znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 o treści: AA09.(numer loga).numer telefonu znajomego np. AA09.017707.505779351. Usługa dostępna dla wybranych modeli telefonów NOKIA.

LOGOSY / NOKIA, SIEMENS, ALCATEL, ERICSSON, MOTOROLA, SONY ERICSSON / SMS 7164 / 1,22 ZŁ

						
024544	011533	006485	027054	006359	000457	007251
						
016551	007171	027176	007824	022619	001525	011535
						
008330	011539	008284	003655	005686	000459	011177
						
000304	000573	000602	007820	006450	000578	005718
						
008245	005034	005730	007887	007818	023459	011537

Nokia: 2100, 3100, 3200, 3210, 3300, 3310, 3330, 3350, 3410, 3510, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5110, 5130, 5210, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6600, 6610, 6650, 6800, 7110, 7210, 7250, 7650, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i, N-Gage; Alcatel: OT 311, OT 511, OT 512, OT 525, OT 715; Ericsson: R520m, R600, T200, T20e, T39m, T65, T66; Motorola: C330, C333, T280, T720i, T722i, v60i, v66i; Siemens: A50, A52, A55, A60, C55, C60, C62, M50, M55, MC60, MT50, S55, SL55, SX1; Sony Ericsson: P800, P900, T230, T300, T310, T610, T628, T630, T68i, Z600

Jeżeli masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć logo wyślij SMS o treści: AA09.(numer loga) pod numer 7164. Płacisz za to tylko 1,22 zł. Alcatel wyślij AA09.A(numer loga), Motorola wyślij AA09.M(numer loga), Sony Ericsson i Ericsson wyślij AA09.E(numer loga), Siemens wyślij AA09.S(numer loga). Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 o treści: AA09.(numer loga).numer telefonu znajomego np. dla NOKIA: AA09.023775. 505779351, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem loga.

GRAFIKI I DZWONKI / SIEMENS / SMS 7365 / 3,66 ZŁ

				
AA09.S024418	AA09.S027731	AA09.S024419	AA09.S024512	AA09.S024415
				
AA09.S027620	AA09.S024422	AA09.S024468	AA09.S024423	AA09.S027621
				
AA09.S027733	AA09.S024421	AA09.S024417	AA09.S027698	AA09.S024416

Tylko dla telefonów Siemens: A50, A52, A55, A60, C45, C55, C60, M50, M55, MC60, ME45, MT50, S45, S55, SL45, SL45i, SL55, SX1

AA09.S022193 Kayah, Testostereon	AA09.S023284 Sean Paul, Like Glue	AA09.S023507 Atomic Kitten, If You Come To Me	AA09.S023954 A.Lipnicka & J.Porter, Bones of Love	AA09.S025899 Kylie Minoque, Red Blood Woman	AA09.S024721 Christina Aguilera, The Voice within	AA09.S023550 Sophie Ellis Bextor, Mixed Up World	AA09.S022187 John Lennon, Give Peace A Chance	AA09.S023550 Sophie Ellis Bextor, Mixed Up World
----------------------------------	-----------------------------------	---	---	---	---	--	---	--

Tylko dla telefonów Siemens: A50, A52, A55, A60, C45, C55, M50, M55, MC60, ME45, MT50, S45, S55, SL42, SL45, SL45i, SL55, SX1

AA09.S022193 Kayah, Testostereon	AA09.S023284 Sean Paul, Like Glue	AA09.S023507 Atomic Kitten, If You Come To Me	AA09.S023954 A.Lipnicka & J.Porter, Bones of Love	AA09.S025899 Kylie Minoque, Red Blood Woman	AA09.S024721 Christina Aguilera, The Voice within	AA09.S023550 Sophie Ellis Bextor, Mixed Up World	AA09.S022187 John Lennon, Give Peace A Chance	AA09.S023550 Sophie Ellis Bextor, Mixed Up World
----------------------------------	-----------------------------------	---	---	---	---	--	---	--

Jeżeli masz telefon Siemens i chcesz mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści: AA09.S(numer logo lub dzwonka) pod numer 7365. Płacisz za to 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści: AA09.S(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego np. AA09.S105599.505779351.

TAPETY KOLOR / NOKIA SMS 7365 / 3,66 ZŁ

		
028160	026162	026682
		
026066	025864	026153
		
026183	026240	026148
		
027946	025464	028098
		
026680	028100	026287
		
028101	026408	026582
		
027669	028135	026292
		
026257	027753	028148
		
028151	028200	026167
		
026230	026657	027995
		
028171	028076	026117
		
026103	026122	028186
		
028187	028000	026406
		
026862	028192	027909
		
024893	027986	027936
		
027982	026178	027975
		
027963	027950	026091
		
027972	027998	027920

Programy to kasa

Po pierwsze primo, muszę was baaaardzo pochwalić. Chodzi o drugą część odpowiedzi na list pt. „Policjanci, złodzieje i politycy” z nr 5/04. To wszystko szczerą prawdą (druga część listu mówiła o tym, że największymi złodziejami są nasi politycy – Randall). Niedawno oglądałem film dokumentalny zatytułowany „Tajna historia piractwa komputerowego”. Wg tego filmu to hakerzy pierwsi zaczęli konstruować domowe komputery i pierwsi tworzyli gry. Na początku był klub „producentów domowych komputerów”, czy jakoś tak. Pierwszym człowiekiem, któremu ten klub się nie spodobał, był Bill Gates. Stwierdził on, że programy pisze dla pieniędzy i nie chce, by ktoś wykorzystywał je za darmo. W filmie tym padła jedna z zasad hakerstwa „kopiowanie programów nie jest kradzieżą”!

Karol



Czasy się zmieniają. W pionierskich dekadach w środowiskach komputerowców rzeczywiście toczyły się różne dyskusje. Zresztą do dzisiaj problem ten istnieje. Przecież twórca Linuksa – Linus Thorvalds – udostępnił za darmo kod źródłowy swego programu i to z prośbą do wszystkich, by go udoskonalali. Tymczasem dla Microsoftu kod źródłowy Windows to pilnie strzeżona tajemnica. Efekt jest taki, że Windows jest programem silnie narażonym na hakerskie ataki oraz na wirusy, a Linux postrzegany jest jako wzór bezpieczeństwa oraz stabilności. Nad tym drugim pracowały tysiące ludzi z całego świata (oryginalny program Thorvaldsa to teraz mniej niż 5 procent całego systemu). Na Linuksa przechodzą w tej chwili zarówno potężne koncerny (IBM), jak i administracje rządowe wielkich państw (Niemcy). Czas drogiego, niewydolnego,



pełnego błędów i niebezpiecznego w użyciu Windowsa powoli się kończy. Microsoft doskonale to widzi – i stąd różne nędzne i podłe gesty, takie jak oparte na irracjonalnych podstawach próby wytaczania procesów firmom dystrybuującym Linuksa.



Rymotwórca

Jesteście świetni, świetni, po tysiącokroć świetni. Mam do was dwie sprawy związane z CLICKIEM!. Zróbcie jakiś dział ze śmiesznymi wierszami o komputerach, na przykład: „mam w domu kawał złomu. Komputer go nazywam, czasem na nim grywam. Przekłeta machina, ciągle mi się zacina. Gdy łąduje w śmietniku, gra wesola muzyka”.

Gumiludek

A może tak: „mieszkam sobie w Częstochowie i niewiele mam w głowie. Wymyślam kiepskie rymy, bo nie mam dziewczyny. Jakbym laskę miał, to bym się za nią brał. A nie wymyślał głupoty, zamiast wziąć się do roboty”.



Znowu przyslijcie...

Jestem waszym gorliwym czytelnikiem od 3 lat. Mam do was pytanie – czy jesteście w stanie przysłać mi opakowania (tekturowe) na wasze CD (numery z AQUANOX i kilka innymi), bo moje gdzieś się zapodziały.

Ratownik

A mnie się zapodziało gdzieś kilka banknotów studolarowych. I Lamborghini Diablo.

I domek na Kanarach. I taki mały jachcik z załogą. I dwanaście Dziewczyn Miesiąca z Playboya. Jakbyś gdzieś znalazł moją własność, to przyslij, OK?

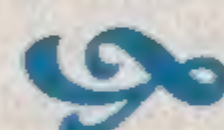


Pies czy nagrywarka?

Mam nagrywarkę, która podczas nagrywania wydaje dźwięk przypominający warczenie (może to po prostu mały, spłaszczony, srebrny pies? – Randall). Wypalała co drugą płytkę, a programy do nagrywania wykazywały błędy zapisu. Obecnie wygląda na spaloną (to znaczy, że jest okopcona, śmierdzi, a z wnętrza wydobywa się dym? Jeśli tak, to faktycznie jest spalona, Sherlocku – Randall). Nagrywarka ma trzy miesiące, została wyprodukowana przez TEAC. Czy mogę ją reklamować u sprzedawcy?

Wara

Dobra, teraz poważnie. Jeśli masz gwarancję, idź do sprzedawcy, bo gwarancja z całą pewnością obejmuje co najmniej okres roku od daty zakupu.



Czy Clickers jest żoną Froggera?

Hey, ludziki z redakcji CLICKA! Czytam was już okrągłutkie 4 lata i nie mam zamiaru przestać! Robicie bardzo duże postępy i jesteście coraz lepsi! A teraz napiszę coś normalnego: Frogger, gratuluję małżeństwa. Niech ci przyniesie 1000 małych krasnali :). A właśnie, Frogger! Skoro już masz żonę, to musisz się nią zajmować... czyż nie? Więc mógłbyś odstąpić miejsce redaktora naczelnego siwemu Randallowi. Aha, i jeszcze jedna ważna sprawa! Gdzie jest Clickers? Czyżby tą żoną Froggera był właśnie on? I teraz pewnie wychowuje w domu 12 małych żabek Froggera. Bardzo chciałbym dostać od was jakiś upominek np. figurkę Clickersa (ale najlepiej pamięć RAM). Mam nadzieję, że coś od was dostanę. No to narka!

Randall

Huh, widzę że ktoś ma małą wyobraźnię, nie potrafi wymyśleć własnej ksywki i się pode mnie podszywał! A niech tam, mam zrozumienie dla ludzi o małych rozumkach... Jeśli chodzi o Froggera, to on ożenił się z dziewczyną z krwi i kości, a nie

z żadnym animkiem czy postacią z komiksu! Rozumiem, że twoje dziewczyny pochodzą głównie z pism ilustrowanych i takich wesółych, kolorowych filmików, ale ludzie dorośli preferują trzy wymiary oraz materię ożywioną...

A podział pracy jest taki, że Frogger zajmuje się CLICKIEM!, a Randall jego młodą żoną. I ten właśnie podział można nazwać głęboko sprawiedliwym! Jeśli chodzi o dostanie czegośkolwiek, to możesz dostać zdjęcie Froggera topless z autografem, ale musisz przysłać zaadresowaną kopertę zwrotną z naklejonym znaczkiem oraz stużłotowym banknotem w środku (banknot będzie oczywiście dla Randalla)...



Clickers, reklamy i laski

Gdzie gołe laski? No i co to za ściema z Clickersem?! Dajecie reklamy na półtołej stronie i nie macie miejsca na komiks, który zamuje trzy razy mniej cennej przestrzeni?

Panlider

Boziuuu! Ile ja muszę powtarzać, że w CLICKU! nie było gołych lasek, tylko laski skąpo ubrane??? Widzę, że legenda żyje już własnym życiem. No i niech żyje... A jeśli chodzi o reklamy i komiks, to mój drogi: za reklamy nam płacą, a za komiks my płacimy. Sam więc rozumiesz, że różnica jest taka, jak w tym dowcipie: „Czy to prawda, że na Placu Czerwonym w Moskwie rozdają samochody? Generalnie prawda, tyle że na Placu Lenina w Leningradzie, nie samochody, a rowery, i nie rozdają, tylko kradną”.



Zespół redakcyjny:

Piotr Moskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (dział gier), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (korekta), Andrzej Cwalina (dział gier, reklamacje płyt CD) tel. (0-22) 517-04-88, Agnieszka Niewiadomska (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) tel. (0-22) 517-02-44

Dział graficzny:

Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w numerze:

Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Wojciech Leski, Bartek Lewandowski, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Przemysław Ryk, Maciej Waszkiewicz, Alexander Winciorek, Krzysztof Wierzbicki.

Zarząd:

Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondencji:

CLICK!, skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA

Siedziba Wydawnictwa:

ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Dział reklamy

Monika Walczak (kierownik), monika.walczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-19, Jarosław Czujak, tel. (0-22) 516-35-44, Maciej Szwałkowski, tel. (0-22) 516-35-17

Copyright:

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Druk

Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych

i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na płycie CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie

zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558

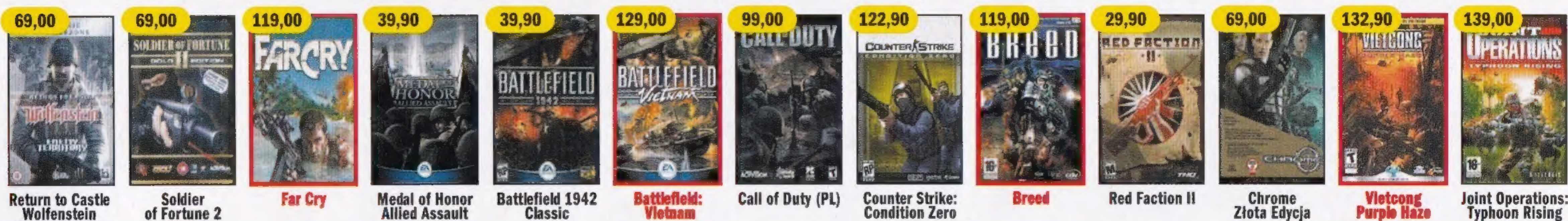


Click! w Sieci:

e-mail: click@click.pl, www.click.pl

WYBIERAJ WYGODNIE ;)

fpp - walka - fpp - walka - fpp - walka - fpp - walka - fpp - walka - fpp - walka - fpp - walka - fpp



zręczność - dynamika - przygoda - zręczność - dynamika - przygoda - zręczność - dynamika - przygoda - zręczność



strategia - planowanie - kierowanie - cRPG - strategia - planowanie - kierowanie - cRPG - strategia - planowanie



sport - wyścigi - współzawodnictwo - sport - wyścigi - współzawodnictwo - sport - wyścigi - współzawodnictwo



dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy



Diamenty	14,90	Wnerwiony Działkowicz	14,99
Dzikie Gęsi	14,90	Shadow Company	14,90
Imperium Azteków	14,90	Spidi	14,90
Indyki deluxe	14,90	Kajko i Kokosz	25,00
Max i Maria na zakupach	14,90	w Krainie Borostworów	39,00
Kart Challenge	14,90	C&C Tiberian Sun	39,00
Kurka Wodna 2	19,90	Need for Speed 5 Porsche	39,00
Kurka Wodna 3	19,90	Traffic Giant Gold	19,90
Popłoch w kurniku	19,90	Trainz	19,90
Brydż	19,90		
Casino	19,90		
Cold Zero	19,90		
eJay Dance 3 (PL)	19,90		
Hopman	19,90		
Kurs prawa jazdy 2003	19,90		
Maluch Racer	19,90		
Movie Studio Boss	19,90		
Live Billards	19,90		
Pasjanse	19,90		
Przekłeta Ziemia	14,90		
Search & Rescue IV	19,90		



Age of Wonders: Magia Cienia	93,90
American Conquest (PL)	109,90
Batman Vengeance (PL)	72,90
Battlefield 1942	39,90
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII	79,00
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion)	164,90
Beyond Goog & Evil (PL)	119,00
Big Mutha Truckers	79,00
Blitzkrieg (PL)	119,90
Bowling (kregle)	19,90
Call of Duty (PL)	99,00
C&C Generals Zero Hour	79,00
Championship Manager 4 (PL)	49,90
Chrome Złota Edycja (PL)	69,90
Colin McRae Rally 3 (PL)	89,90
Comanche 4	34,90
Commandos 3	134,90
Diablo II + Diablo II	164,90
Enter the Matrix	92,90
Etherlords II (PL)	29,00
FIFA 2002 Classic	39,90

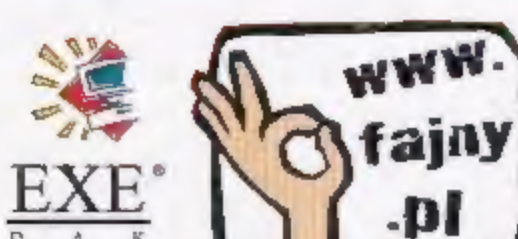
Fifa 2004	135,00
Gothic 2 (PL)	92,90
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL)	99,90
Gry karciane 1&2	25,00
Gry karciane 2	25,00
GTA: Vice City	119,00
Half Life Bestseller	49,90
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL)	46,00
Harry Potter	119,00
Komnata Tajemnic	139,00
Hidden & Dangerous 2	123,90
Homeworld 2	92,90
Hulk	53,90
Icewind Dale II (PL)	53,90
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	152,90
Iron Storm	49,90
Jazz Jack Rabbit	29,90
Judge Dredd: Dredd vs Death	134,90
Kangurek Kao 2	53,90
Korea Zapomniany Konflikt (PL)	93,90
Lionheart	92,90
Lock On Air Combat Simulation	134,90
Mafia (PL)	39,90
Master of Orion 3	49,90

Max Payne 2	135,00
The Fall of Max Payne	135,00
Medal of Honor: Allied Assault	134,90
Deluxe (Medal of Honor Allied Assault + Spearhead + soundtrack)	159,00
Metal Gear Solid 2: Substance (DVD)	79,00
Mój Brat Niedźwiedź (PL)	139,00
NBA 2004	139,00
NHL 2004	139,00
No One Lives Forever	94,90
Contract J.A.C.K.	49,00
Piraci z Karaibów (PL)	69,00
Nosferatu (PL)	72,90
Polanie II	49,90
Port Royale (PL)	74,90
Post Mortem	25,00
Pinball i gry zręcznościowe	94,90
Piraci Nowego Świata (PL)	19,90
Project IGI 2: Covert Strike (PL)	119,00
Railroad Tycoon 3	59,00
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	42,90
Reah dvd/CD	59,00
Reah+Schizm	72,90
Runaway a Road to Adventure (PL)	72,90
Salammbô (PL)	53,90
Settlers IV (PL)	42,90
Schizm (dvd lub 5CD)	79,00
Schizm II Kameleon	59,00

Sims Balanga (PL)	59,00
Sim City 4: Rush Hour	73,90
Sims - Double Deluxe (PL)	134,90
(zawiera The Sims, Świątynię i Balangę)	74,90
Sims zwierząt (PL)	79,00
Sims Gwiazda	59,00
Sims wakacje (PL)	134,90
Simpsons: Hit & Run	165,00
Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy	49,00
Syberia (PL)	29,90
Taxi Challenge	27,90
Taxi driver	49,90
TOCA Race Driver	132,00
Tomb Raider: The Angel of Darkness	94,90
Tropico 2: Zatoka Piratów (PL)	74,90
Twierdza Krzyżowców (PL)	49,00
Warcraft 40K: Fire Warrior	59,00
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne	133,90
Władca Pierścieni: Wojna o Piersć	93,90
Worms 3D (PL)	94,90
UFO: Kolejne Starcie (PL)	99,00
Uru: Ages Beyond Myst	

Defender of the Crown (PL)	9,90
Conflict zone	9,90
Opsys PL	9,90
Resurrection	9,90
Megacities 3 PL	14,90
Crime Cities	19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3	19,90
Dethkarz	19,90
Ambient dub	25,00
Dance	25,00
Future wave	25,00
Hard house electro	25,00
Klimatyczne brzmienia	25,00
Techno power	25,00
Hip hop 1	25,00

Casanova (PL)	19,90
Cold Zero (PL)	19,90
Dragon Throne (PL)	19,90
Alien Nation 2 (PL)	19,90
Larry 7 (PL)	19,90
Combat Mission Gold (PL)	19,90
Trainz 1.4 (PL)	19,90
Dracula 2 (PL)	19,90
Traffic Giant Gold (PL)	19,90
Pizza Connection 2 (PL)	19,90



NASZ SKLEP FIRMOWY "GALAKTYKA EXE"
Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE” - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA
Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

DZWOŃ:
od godz. 8.00 do 16.00
(071) 3537002
od 10.00 do 21.00
(071) 3110358,
0601 732888

FAKSUJ:
(071) 3537010

PISZ na adres:
EXE, Skrz. poczt. 63,
53-650 Wrocław 57

INTERNET:
www.fajny.pl
www.exe.com.pl
exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE
sprzedaż hurtowa:
EXE, ul. Kolistka 8,
54-152 Wrocław.



NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.



DRIVERTM



WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

PC
CD
ROM

PlayStation[®]2

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JEZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

WERSJA KINOWA
KWIEŚCIE MÓWIONE PO ANGIELSKU
Z POLSKIMI PODPISAMI



ATARI

„Driver™ 3” © 2004 Atari Interactive Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Projekt i wykonanie Reflections Interactive Limited - Atari development studio. Publikacja i dystrybucja Atari Europe S.A. Wszystkie znaki handlowe są zastrzeżone dla ich właścicieli. „2” i „PlayStation” są znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.